

# METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

OFFICIAL  
**PlayStation®**  
Россия

# Harry Potter *and the Philosopher's Stone*



Жеболюдная  
викторина с призами !!!

+ 4 суперпостера



(game)land

ISSN 1609-1000



## SYPHON FILTER 3: ОБЗОР+ПРОХОЖДЕНИЕ

# Интернет-магазин с доставкой

изменился  
телефон

Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 19.00 без выходных  
**(095) 798-8627 (095) 928-6089**  
**(095) 928-0360 (812) 276-4679**

e - shop  
<http://www.e-shop.ru>

СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

10 лучших игр



\$65.99  
(US) Metal Slug X



\$69.99  
(US) Dragon Warrior VII



\$63.99  
(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



\$65.99  
(US) Final Fantasy Chronicles



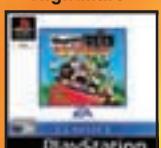
\$65.99  
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



\$15.99  
(PAL) Jurassic Park: Lost World (Classic)



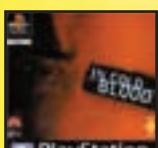
\$42.99  
(PAL) Need for Speed Porsche 2000



\$15.99  
(PAL) Theme Park World (Classics)



\$38.99  
(PAL) Crash Team Racing



\$14.99  
(PAL) In Cold Blood



одежда  
с символикой



\$19.99  
Белая майка от Gameland



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2



\$15.00  
Майка с символикой Sony PSX



\$15.00  
Серая майка с символикой SONY



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2:LoD



9.99 (PAL) C-12: Final Resistance

аксессуары, приставки, игры



\$129.99  
PS One (PAL)



\$39.99  
GT2 Racing Wheel



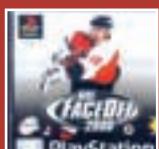
\$42.99  
(PAL) Ace Combat 3



HOT!  
\$69.99  
(US) WWF SmackDown! 2



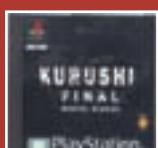
\$25.99  
(PAL) Tomorrow Never Dies



\$38.99  
(PAL) NHL FaceOff 2000



9.99 (PAL) Kingsley's Adventure (рус. док.)



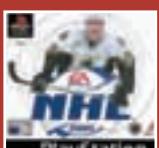
\$17.99  
(PAL) Kurushi Final



\$44.99  
(PAL) Knockout Kings 2001



\$25.99  
(PAL) Medal of Honor Underground (Platinum)



\$42.99  
(PAL) NHL 2001



\$15.99  
(PAL) Sport Car (classics)



\$65.99  
(US) Tony Hawk Pro Skater



\$62.99  
(US) Final Fantasy VIII



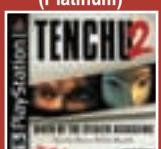
\$63.99  
(US) Digimon World 2



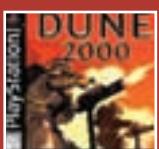
\$62.99  
(US) Parasite Eve II



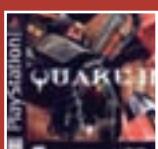
\$79.99  
(US) Rhapsody



\$62.99  
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



\$59.99  
(US) Dune 2000



\$62.99  
(US) Quake II



\$62.99  
(US) Legend of Dragoon



\$45.99  
(US) Pac-Man World



\$62.99  
(US) The World is Not Enough

ПРИ ПОКУПКЕ

НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ —

ПОДАРОК!!!

Заказы по интернету — круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK,

смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



# НОВОГОДНЯЯ ВИКТОРИНА!!!!

С призами от Vellod Impex Ltd.  
и Softclub:

Все это вы можете  
выиграть!!!



## 10 ШАГОВ К PS ONE

1. Кто из нижеперечисленных персонажей является скрытым героем в X-Men: Mutant Academy 2?

*Mystique  
Spider-Man  
Rogue*

2. Вопрос от Щербакова:  
Сколько в Ниле крокодилов?

*666  
2000000  
Это дурацкий вопрос, на который можно и не отвечать*

3. Кто был дизайнером обложки ОРМ #11 (44)?

*Константин Камардин  
Михаил Огородников  
Юрий Грымов*

4. Каков правильный ответ на пятый вопрос конкурса «В десяточку»?

*Simpson's Wrestling  
C-12  
Devil May Cry*

5. Сколько ребер у нашей старой знакомой PlayStation?

*50  
70  
100*

6. Кто является руководителем проекта Final Fantasy X?

*Yoshinori Kitase  
Hironobu Sakaguchi  
Kazunori Yamauchi*

7. Основное отличие Dual Shock 2 от первой модели?

*цвет  
форма  
аналоговые кнопки*

8. Как звали героянью игры Fear Effect: Retro Helix с обложки

мартовского номера ОРМ?

*Rain  
Hana  
Martha*

9. В каком году на PS one появился Chrono Trigger?

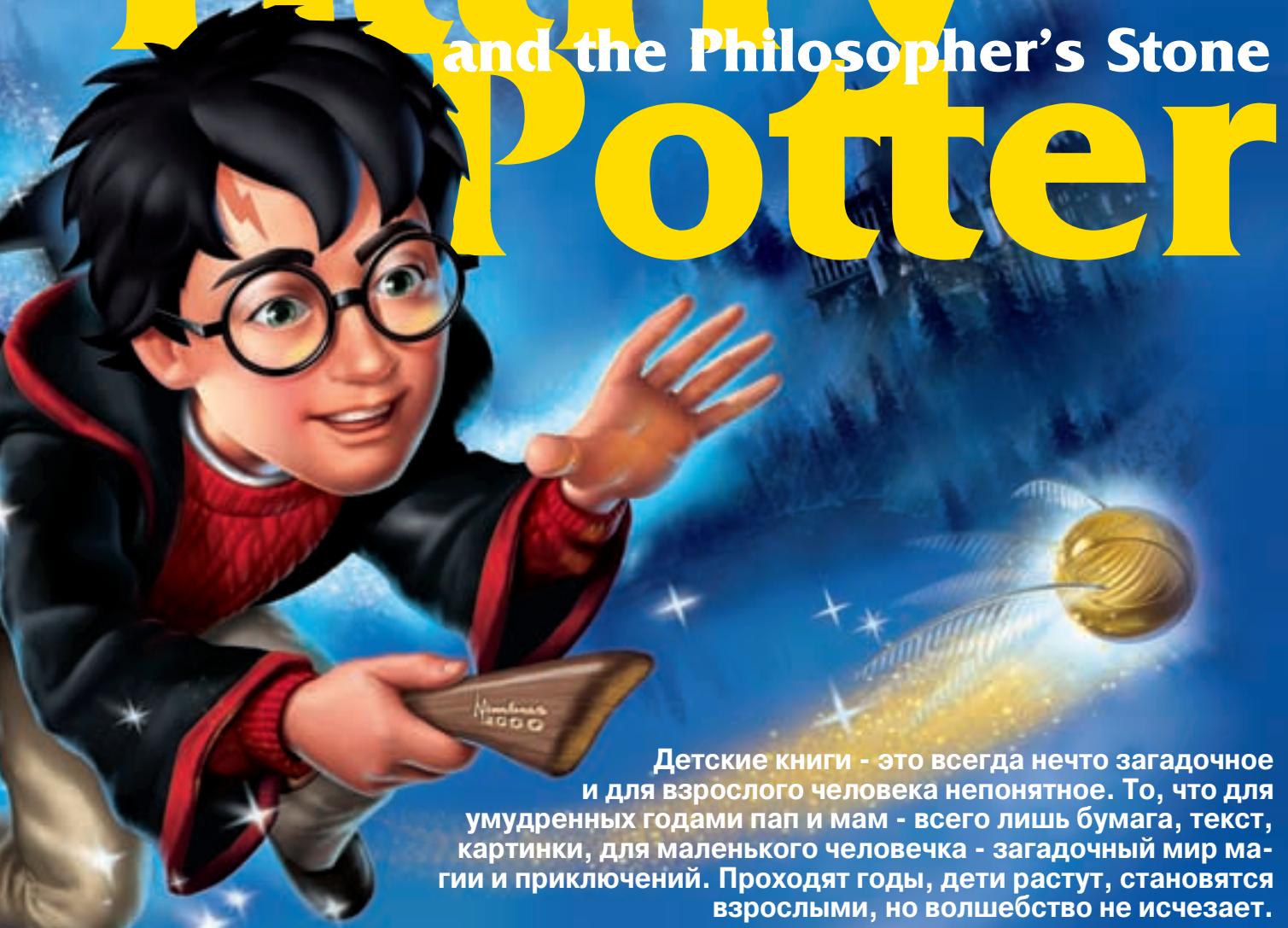
*2000  
2001  
1999*

10. Кто исполнил песню, «закрывающую» фильм Final Fantasy: The Spirits Within?

*Gackt  
Nobuo Uematsu  
L'Arc-en-Ciel*

Предпочтение при распределении призов будет отдано тому, кто пришлет наиболее прикольный автопортрет в костюме персонажа видеогAMES.

# Harry Potter and the Philosopher's Stone



**Детские книги - это всегда нечто загадочное и для взрослого человека непонятное. То, что для умудренных годами пап и мам - всего лишь бумага, текст, картинки, для маленького человечка - загадочный мир магии и приключений. Проходят годы, дети растут, становятся взрослыми, но волшебство не исчезает.**

**Жанр:** adventure

**Издатель/Разработчик:**

Electronic Arts/Argonaut Games

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** 16 ноября 2001 года

На смену одному поколению приходит другое, и сказка начинается вновь. Это настоящая магия, и я восхищаюсь детскими писателями, они обладают особым даром - даром открывать двери в иные миры. Сегодня нас ждет мир Джоан К. Ролинг.

## Да кто такой этот Гарри?!!

Звезда Джоан Ролинг (Joanne K. Rowling) на литературном небосводе взошла совсем недавно. Мог ли кто-нибудь в 1997 году подумать, что всего лишь пару лет спустя никому не известная англичанка встанет в один ряд с Туве Янсон и Астрид Линдгрен? Скорее всего, об этом не догадывалась и сама Джоан. Популярность обруши-

лась на молодую писательницу совершенно неожиданно, и причиной этому стал Гарри Поттер\*. Кто такой Гарри Поттер? Гарри - английский мальчиуган десяти лет от роду. Близорукий (отчего постоянно ходит в очках), со всклочеными, непослушными волосами. В общем, самый обыкновенный мальчишка. Пожалуй, единственное, что выделяет его среди сверстников - шрам в виде молнии на лбу (сказать по секрету, это единственное, что нравится Гарри в собственной внешности). Тайны происхождения шрама никто не знает. Гарри думает, что он был там всегда. Родители Поттера, Лили и Джеймс, погибли в автокатастрофе, когда Гарри был еще младенцем, и его отдали на воспитание дядюшке Веронону и тете Петунии. Надо сказать, родственники не слишком обрадовались нежданно свалившемуся на них племяннику, и для Поттера началась горькая сиротская жизнь. Третируемый со всех сторон дядюшкой, тетушкой и кузеном Дадли (сыном Веронона и Петунии) мальчик влечит жалкое существование в крошечной комнатушке роскошного дома семейства Дарсли. Гарри пока даже не подозревает о том, какая роль уготована ему судьбой.

Все меняется в один прекрасный день, когда Гарри получает письмо с предложением учиться в самой престижной школе волшебства и магии «Хогвартс». Оказывается, родители Гарри были волшебниками, а сам он еще в младенческом возрасте сыграл немаловажную роль в победе над силами зла. Иными словами, пришло время приключений...

Честно говоря, не знаю, почему эпопея о похождениях Поттера стала столь популярна. Обыкновенная сказка. Откровенно детская и по-детски же категор-



*Графически игровой мир Harry Potter сильно напоминает всем известный Medi Evil 2.*

\* Имена и названия приведены по книге "Гарри Поттер и философский камень" М.: Росмэн, 2000 г.



## ФИЛЬМ

«Гарри Поттер и философский камень» /Harry Potter and the Philosopher's Stone  
Производство: Warner Brothers.  
Бюджет: 125 млн. долларов.  
Выход на экраны Великобритании: 16 ноября 2001 года.

Фильм, снятый Крисом Коламбусом ("Миссис Даутфайр", "Один дома"), влетел Warner в копеечку. Натурные съемки проходили в замке Аланвик, где ранее снимались "Робин Гуд - король воров" и "Елизавета". Роль Гарри сыграл юный Даниэль Рэдклиф. Роль главного злодея Вольдеморта исполнил Ян Харт, знакомый зрителю по роли в блокбастере "Враг государства". В России этот фильм появится, скорее всего, не раньше марта следующего года. Кстати, Warner уже объявила о начале работы над второй частью.



на шквал вэб-страничек, посвященных Поттеру). Кто сказал, что детские книги только для детей? Настоящая сказка не имеет возрастных ограничений.

## Добро пожаловать в «Хогвартс»!

К сожалению, сериал о Гарри Поттере в России практически неизвестен. Практически... Первые две книги все же были переведены и изданы (а на данный момент к изданию готовится еще одна), однако так же, как ирландская национальная музыка или строганина, Поттер в России все еще остается экзотикой. И то верно, Ролинг — не Крапивин, а Гарри — не Покемон, российские дети не слишком хорошо знакомы с маленьким англичанином, и потому книги о нем попадают к ним в руки по большей части случайно. Вероятно, вышедший в ноябре голливудский блокбастер

## Джоан Катрин Ролинг

Родилась 31 июля 1965 года в Чиппинг Сотбери, Глостершир, Англия. После школы изучала французский язык в университете Exeter. В 1991 году, в возрасте 26 лет, переехала в Португалию, вышла замуж и родила doch Джессику. После развода Джоан вернулась в Англию и поселилась в Эдинбурге, где и завершила работу над первой книгой о Гарри. Книга оказалась неожиданно популярной и завоевала такую британскую награду, как «Книга Года», и «Smarties Prize». К Джоан пришла популярность. С тех пор писательница написала еще три книги, и прекращать литературную деятельность не планирует.



Harry Potter & the Philosopher's Stone сможет многое изменить. Голливуд — машина, которая умеет зарабатывать деньги и снимать красивые и популярные сказки. Уже сейчас (когда я писал эту статью, до официальной премьеры фильма оставалось две недели) кинокритики прочат Поттеру участь "Титаника" XXI века. Только не совсем по-

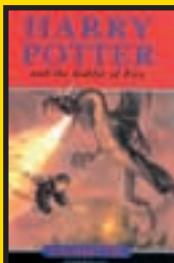
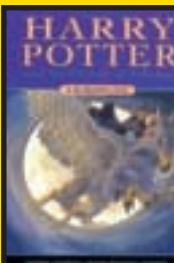
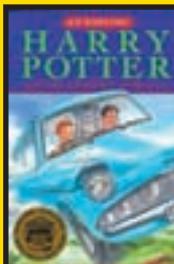
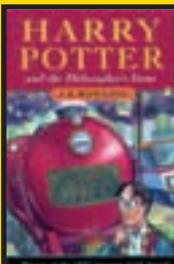


Все меняется в один прекрасный день, когда Гарри получает письмо с предложением учиться в самой престижной школе волшебства «Хогвартс».

ричная и не приемлющая компромиссов. Если приемные родители, то непременно злые. Если добрый волшебник, то не стоит даже сомневаться — рубаха-парень и т.д. Бесконтрольно, по-простому и, быть может, от этого необыкновенно трогательно. Книги Ролинг приводят юных читателей в восторг и пробуждают ностальгию по детству у читателей взрослых, коих, к слову, тоже немало (вы только посмотрите

## Библиография:

1997 – «Гарри Поттер и Философский Камень» (Harry Potter and the Sorcerer's Stone)  
 1998 – «Гарри Поттер и Потайная Комната» (Harry Potter and the Chamber of Secrets)  
 1999 – «Гарри Поттер и Узник Азкабана» (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)  
 2000 – «Гарри Поттер и Огненный Кубок» (Harry Potter and the Goblet of Fire)



нятно, какого именно - того, который пароход, или имеется в виду нетленное детище Джеймса Камерона. Как бы там ни было, но пока что в России о Поттере мало что знают, и, мне кажется, небольшой экскурс в историю будет более чем уместен.

Действие фильма (как и книги, по мотивам которой он снят) разворачивается в альтернативной Англии, которая мало чем отличается от реальной образца 70-80-х годов. Единственным исключением является то, что в этом мире магия и волшебники реальны. Вот только обыватели, ли-



**Каждый настоящий волшебник должен становиться невидимым, и Гарри - не исключение.**

шенные магических способностей (волшебники пренебрежительно называют их маглами), об этом даже не подозревают. Колдуны второй половины двадцатого века делают все, чтобы об их существовании никто не узнал. Для контроля за использованием магии в повседневной жизни со-

здан специальный Отдел злоупотребления магией при Министерстве Магии. Будущие волшебники обучаются в специализированных колледжах, один из которых – «Хогвартс». Попасть туда можно, сев на поезд, отправляющийся с платформы 9 и 3/4 лондонского вокзала (кстати, платформа невидима для маглов).

В «Хогвартсе» детей учат основам зельеварения, истории магии, трансфигурации (наука о перевоплощении предметов) и прочим интересным вещам. Именно здесь выпало учиться Гарри. Но не думайте, что «Хогвартс» - это только учеба, это еще и приключения. И Поттеру предстоит в этом лично убедиться. Начинаяющему волшебнику придется разгадать загадку дерзкого ограбления банка «Гринготтс», найти таинственного зверя, скрывающегося в извилистых коридорах «Хогвартса» и сразиться с воплощением вселенского зла, таинственным Вы-Знаете-Кем. А также вдоволь накататься на метле, найти новых друзей, обрести врагов и, наконец, отыскать легендарный философский камень. Уф-ф! Не слишком ли много приключений для одиннадцатилетнего парнишки?

**Случай, когда сюжет книги становится основой для игры – редкость. К фильмам в этом смысле судьба более благосклонна.**

## В поисках философского камня

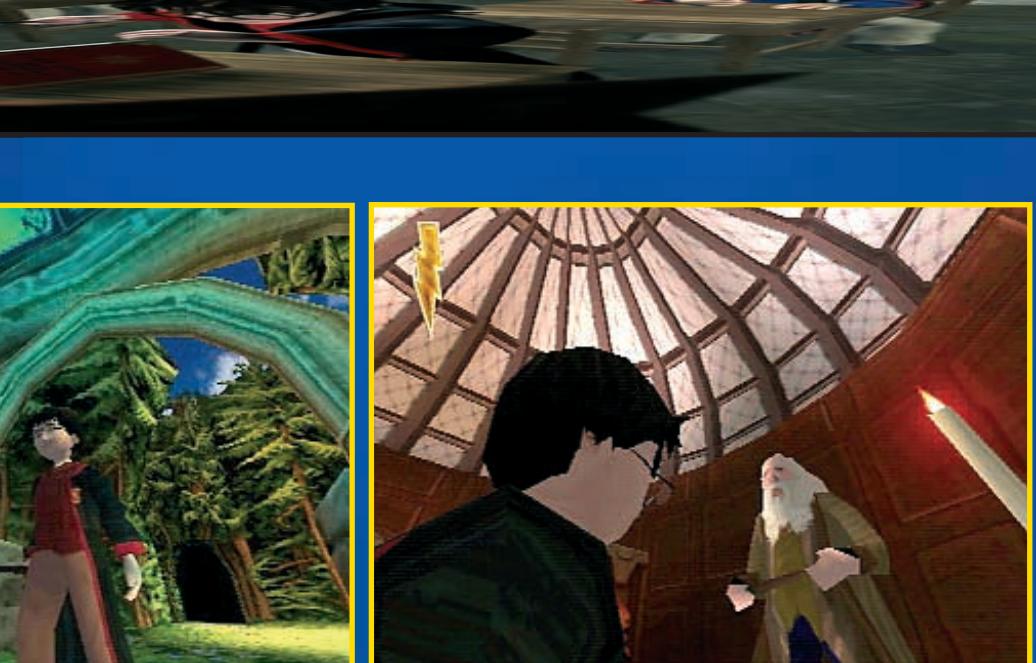
Случай, когда сюжет книги становится основой для игры - редкость. К фильмам в этом смысле судьба более благосклонна. Sorcerer's Stone еще не успел добраться до кинотеатров, как Electronic Arts анонсировала выход одноименной игры на PlayStation. Разработку проекта поручили Argonaut Games, в свое время работавшей над Aladdin in Nasira's Revenge и the Emperor's New Groove. Соответственно, получили то, чего и следовало ожидать - трехмерную бродилку.

Графически Harry Potter близок к совершенству. Удивить чем-либо старушку PlayStation уже не в силах, но выдавать картинку приемлемого по современным меркам качества еще способна. Герои и окружающий мир игры изо всех сил стараются быть похожими на фильм. И вроде бы им это вполне удается. Игровой мир трехмерен, и камерой можно управлять вручную, что, несомненно, не будет лишним в процессе прохождения. Достойно упоминания и прилично реализованное освещение. Определенно, программисты и художники Argonaut не зря едят свой хлеб. Правда, за графическую роскошь пришлось заплатить частыми и довольно длительными процессами загрузки. Сама же игра, как я уже говорил, являет собой обычную трехмерную бродилку. Большую часть времени игроку при-



В ПРОДАЖЕ

С 29 НОЯБРЯ



## Harry Potter в России

Американское название этого проекта, как вы, наверное, уже обратили внимание, немного отличается от европейского, где вместо «философского» (Philosopher's) фигурирует «волшебный камень» (Sorcerer's Stone). На нашем же рынке игра появится уже во второй половине ноября под именем Harry Potter and the Philosopher's Stone по весьма неплохой цене в 600 рублей, за что сейчас активно борется SoftClub.



На каждом шагу Гарри подстерегают опасности, например, в виде злой каменной свиньи.

дется провести в коридорах «Хогвартса», выполняя стандартные для игр подобного рода задания, как-то: помочь рассеянному товарищу разыскать похищенную напоминку (подарок любимой бабушки) или собрать ингредиенты для магического зелья. Естественно, процесс будет мешать всевозможная нечисть, с кой придется бороться. Не обойдется и без мини-игр. Уж здесь Argonaut всегда отличалась, если не фантазией, то, по крайней мере, старателенностью. Из рассекреченных пресс-релизом дополнительных развлечений обещаны: гонка на вагонетках по подземельям банка «Гринготтс» с

попутным сбором денег, полеты на метле и, конечно же, квидич. Квидич - это своеобразная спортивная игра. Две команды играют четыремя различными мячами. Победа присуждается той команде, в которой ловец первым доберется до маленького летающего пернатого мяча-снitcha. Вся соль игры заключается в том, что матч проходит в воздухе. Игроки перемещаются по игровой площадке на летающих метлах. И, естественно, не обошлось в Sorcerer's Stone без магии. Argonaut доверила Гарри небольшой арсенал из оборонительных и наступательных заклинаний, большинство из которых Поттер разучил непосредственно на занятиях в магической школе. Учебный процесс также будет выполнен в виде мини-игр и, судя по обещаниям, будет необыкновенно захватывающим. Хотелось бы верить. Ведь игре это пошло бы только на пользу. Впрочем, основное и самое главное достоинство Sorcerer's Stone все же заключается в том, что это первая на PlayStation игра о Гарри Поттере. И поклонники фильма и книги найдут здесь все, чего они вправе ждать. Хорошо знакомые локации и герои, действие, близкое к сюжету книги и фильма, знакомые вещи и предметы. Мантия-невидимка, карточки с изображением знаменитых волшебников и даже фирменные «шоколадные лягушки» – лакомство, восстанавливющее здоровье. Одним словом, рай для фаната.

## Поттер и все, все, все

Кроме PlayStation, Harry Potter & the Sorcerer's Stone выходит также на PC, Game Boy Color и Game Boy Advance. Разработкой игр для этих платформ занимается компания KnowWonder. Надо сказать, ребята не поленились и вместо попытки портировать одну игру на все платформы (что все равно нереально) решили сделать три разных игры. Версия для PC получилась очень похожей на PS one. Трехмерная бродилка с вкраплением мини-игр и головоломок, почему-то отнесенная пресс-релизом к жанру Full Action 3D Adventure. Понятия не имею, что бы это могло значить, но, судя по всему, основной упор в игре будет сделан на экип. Поттер для новомодного GB Advance также не удивила меня. Двухмерная бродилка в изометрической проекции, но с невероятно красивыми отрендеренными героями. Основу игрового процесса составят, как обещают разработчики, решение головоломок, истребление врагов и непременные мини-игры. Наиболее же оригинального Поттера получат владельцы GB Color. Для самой популярной портативной консоли KnowWonder решила сделать настоящую РПГ. Пошаговые бои, более ста персонажей, максимально приближенный к книге игровой мир и, конечно же, квидич - куда уж без него! В общем, поттероманы, радуйтесь. Ваш час настал.

А. «Хаппосайчик» Ковалев.  
<happosai@mail.ru>



## Читайте в 23 (104) номере "Страны Игр":

Подробный репортаж с чемпионата на Андреевском мосту  
Тerrorism vs. игровая индустрия:  
материал, посвященный отмененному и перенесенному в результате террактов в США играм.

**Игры не для кого:**  
непонятные шедевры игровой индустрии.

**"Бука":** прошлое, настоящее и будущее компании.

А также preview:  
**Outcast II: The Lost Paradise**  
**"Угнать за 40 секунд"**  
**Aliens vs. Predator II**  
**Shrek**

Обзоры:  
**Civilization III**  
**Myth III**  
**Empire Earth**  
**Pikmin**  
**Syphon Filter III**  
**Silent Hill 2**  
**Tennis 2K2**

Прохождения:  
**Civilization III**  
**Commandos II**

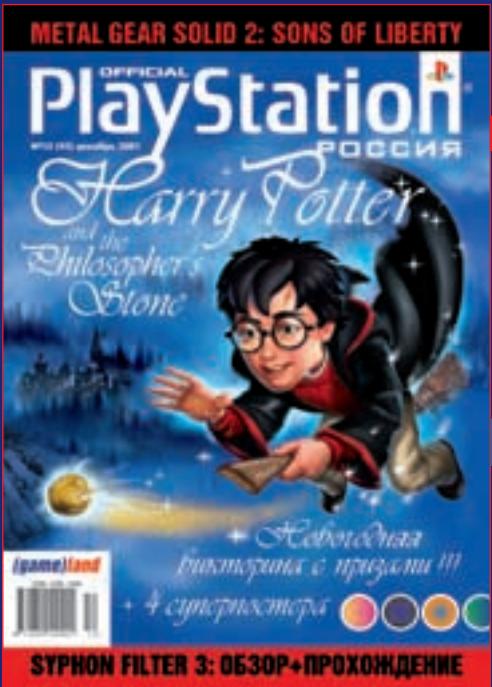
А также:  
**"Тупичок Гоблина"**  
вновь на страницах "СИ"!

**СТРАНА  
ИГР**

(game)land  
www.gameland.ru

## СОДЕРЖАНИЕ:

## 02-05 COVER STORY



Здравствуйте,  
уважаемые читатели!

Во-первых, позвольте поздравить вас с наступающими новогодними праздниками и каникулами. Желаю, чтобы грядущий год принес вам только хорошее настроение, массу новых впечатлений и, конечно, целую кучу великолепных игр. Во-вторых, я хочу напомнить, что в декабре мы все должны отметить день рождения нашей любимой приставки PlayStation, она по праву уже может считаться приставкой-бабушкой. Третьего декабря 2001 года первой консоли от Sony исполняется ровно шесть лет, а это уже возраст. Еще раз поздравляю!

А теперь хочу поговорить о наболевшем и расставить все точки над "и". Из-за сильно ухудшившегося качества содержания демо-диска нам пришлось отказаться от его распространения. И с октября этого года ОРМ Россия выходит без диска! Кроме того, мы отменили подписку на наш журнал на 2002 год.

Приносим свои извинения за предоставленные неудобства. Но есть и хорошие новости. Мы не унываем и собираемся к февралю сильно обновить журнал. Уверен, вам понравится.

Главный редактор  
«ОРМ Россия»,  
Михаил Разумкин

На обложке: Harry Potter — главный герой одного фильма, четырех книг и стольких же игр в погоне за неуловимым снитчом.

Книги о Гарри Поттере, уже давно ставшие настоящим культом на западе, только начинают поступать на наш рынок. Но в любом случае мы рады представить вам новую игру, созданную по мотивам первой из книг: Harry Potter and the Philosopher Stone.



## 12-15 АКЕЛЛА И PS2

Событие, которого мы ждали вот уже несколько лет, произошло. В России появился первый официальный разработчик игр для PS2, встречайте!



Еще никогда за всю историю ОРМ у нас не было столько подарков для читателей. Мы не ограничились одной викториной и дарим вам сразу четыре постера!

## 16-29 В РАЗРАБОТКЕ

- |  |    |
|--|----|
| 007: Agent Under Fire                  | 16 |
| David Beckham Soccer                   | 19 |
| Metal Gear Solid 2:<br>Sons of Liberty | 20 |
| Ace Combat:<br>Distant Thunder         | 24 |
| Rez                                    | 26 |
- Одна из лучших на сегодняшний день игр жанра FPS и об агенте 007 в частности.



## 30-52 ОБЗОР

The Italian Job	30
Hot Wheels:	
Extreme Racing	41
Red Faction	42
Spider Man 2 Enter:	
Electro	44
One Peace Mansion	46
ICO	48
Syphon Filter 3	50
Scooby Doo	
and The Cyber Chase	53



Рубрика "Обзор" в этот раз, как никогда, полна статьями. Наследница Driver — The Italian Job, продолжение похождений Человека-паука, долгожданная третья часть Syphon Filter и совершенно неожиданная головоломка от Capcom.

## 54-61 ТАКТИКА

Со времен второй части в этой игре практически ничего не изменилось. Однако это вовсе не значит, что мы должны забыть о ее прохождении. Пришло время узнать все секреты Гейба Логана и вируса Syphon Filter.



### #12'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

007: Agent Under Fire	16
Ace Combat Distant Thunder	24
David Beckham Soccer	19
Harry Potter & the Philosopher's Stone	08
Hot Wheels: Extreme Racing	41
ICO	48
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	20
One Piece Mansion	46
Red Faction	42
Rez	26
Scooby Doo and The Cyber Chase	53
Spider Man 2 Enter: Electro	44
Syphon Filter 3	50, 58
The Italian Job	30

## 64-68 КОМИКС, ПИСЬМА & ПОДАРКИ

Последние страницы журнала интересны, в первую очередь, тем, что на них наших читателей ждет анкета, по результатам которой мы подведем итоги уходящего игрового года.

Ведущий рубрики Александр Щербаков

# PlayStation 3 раньше срока

Кунитаке Андо (Kunitake Ando), президент и CEO компании Sony, в интервью The Financial Times заявил, что Xbox может побудить японского гиганта выпустить свою новую консоль (то есть PlayStation 3) на рынок раньше намеченного срока. Андо полагает, что Microsoft со своей приставкой, можно сказать, "меняет цикл жизни индустрии", в результате чего срок, отпущенный PlayStation 2, в частности, может сократиться до трех лет. И несмотря на тот факт, что подавляющее большинство экспертов склонно считать PS2 самой сильной игровой приставкой на рынке, конкуренты для Sony - не такая уж серьезная помеха, а объемы продаж консоли все еще очень велики.

В речи Андо также обращают на себя внимание несколько любопытных моментов. Начнем с того, что, по всей вероятности, своего основного противника на поле битвы приставок нового поколения Sony видят не в Nintendo, а в Microsoft. Безусловно, Xbox имеет преимущество перед GameCube на крупнейшем американском рынке. Кроме того, в Японии было продано меньше GC, чем планировалось (что подчеркнул Андо), хотя, в то же время, шансы Xbox добиться успеха в Стране восходящего солнца пока малы. Тем не менее, момент наступил очень интересный. Также стоит отметить, что компания Sony Computer Entertainment намерена бро-

сить основную часть своих сил на поддержку именно PlayStation 2. Ходят слухи, что еще недавно у Sony были планы (спорные, надо сказать) по вторжению на рынок портативных игровых систем, где ныне властвует Game Boy Advance, но по просьбе всем известного Кена Кутараги (Ken Kutaragi) на них пришлось поставить крест. Возвращаясь к теме PlayStation 3, следует сказать, что ее разработка идет полным ходом (о чем, впрочем, мы когда-то вам уже сообщали). Sony активно сотрудничает с IBM и Toshiba и создает некий уникальный чип, производство которого должно начаться в 2004 году.



## SNK уходит

Потихоньку помиравшая легенда игровой индустрии - компания SNK - в конце концов все-таки примерила белые тапки. И, несмотря на едкие шуточки, ситуация такова, что смеяться ну совсем не хочется. SNK была основана в 1978 году и за долгие годы работы успела стать культовым разработчиком со сложившейся амией фэнсов. Компания была одним из основных участников рынка игровых автоматов, создала революционную систему NeoGeo, но в итоге проиграла "гонку вооружений" и к концу девяностых оказалась на грани банкротства. В прошлом году SNK попала под контроль Aruze Group, но, несмотря на новые финансовые вливания, все-таки окончательно разорилась. Сложно сказать, что случится теперь с многочисленными игровыми сериями от SNK, такими, например, как всем известные Fatal Fury, Samurai Shodown, The King of Fighters, Art of Fighting и Metal Slug. По всей вероятности, они продолжат свое существование и после смерти SNK. Так, например, стало известно, что корейский разработчик Eolith вовсю трудится над The King of Fighters 2002, а их сограждане из Megaking, скорее всего, займутся новой частью Metal Slug. Что касается последней игры от SNK (разработанной в сотрудничестве с упоминавшейся Eolith) - The King of Fighters 2001, то распространяться она будет через малоизвестную компанию Sun Amusement. По поводу домашних версий продукта ничего неизвестно.

## ХИТ-ПАРАД



### Shin Sangoku Musou 2

Очередная Dynasty Warriors уже разошлась тиражом в 600 тысяч копий.



**Time Crisis 2**  
Стрелялка от Namco привлекла к себе внимание, хотя продается и не так, чтобы очень хорошо.

### ЯПОНИЯ

1. ACTUAL COMBAT PACHISLOT	SAMMY (PS2)
2. SHIN SANGOKU MUSOU 2	KOEI (PS2)
3. TIME CRISIS 2	NAMCO (PS2)
4. J. LEAGUE WINNING ELEVEN 5	KONAMI (PS2)
5. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY (PS2)
6. JIKKYU POWERFUL PRO BASEBALL 8	KONAMI
7. SUPERLITE 1500 SERIES THE TETRIS	SUCCESS
8. ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES	NAMCO (PS2)
9. SANKYO PACHINKO PARADISE DX	IREM
10. GENSHI NO KOTOBA	SONY (PS2)



### Everybody's Golf 3

То, что игры из серии Everybody's Golf с завидной регулярностью попадают в японские чарты, причем на достаточно высокие места, никого не удивляет. Так уж повелось. Можно сказать, это некая своеобразная народная традиция. Что ни говори, а жители Страны восходящего солнца пребывают в состоянии безграничного восторга от этого веселого "симулятора" гольфа. На данный момент Everybody's Golf 3 уже продан тиражом, превышающим 800 тысяч, а это очень серьезный показатель.

# Концептуальный Gran Turismo

Компания Sony в январе 2002 года выпустит в Японии add-on к ее знаменитому автосимулятору Gran Turismo 3 A-Spec, впервые представленный публике на выставке 2001 Tokyo Motor Show (не путать с Tokyo Game Show). Отличия его от предшественников, как нетрудно догадаться, минимальны. То есть фактически это аркадная часть Gran Turismo 3 A-Spec, но с небольшими измене-

ниями, в первую очередь касающимися автомобилей. Теперь только 20, но все эти машины являются концепт-карами. Часть из них, кстати, и демонстрировалась на той самой 2001 Tokyo Motor Show. В Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (именно такое имя получил add-on), будет отсутствовать собственно режим Gran Turismo. Все должно свестись к поездкам в Arcade Mode. К

части Sony следует сказать, что такая "урезанная" игра поступит в продажу по "урезанной" цене. В Японии игра будет стоить 3200 иен, что составляет приблизительно \$26. К сожалению, о выпуске этого add-on'a за пределами Японии пока речи не идет, но фанаты концепт-каров (среди владельцев PS2) имеют полное право надеяться на скорое изменение такого положения дел.

## PlayStation 2 для линуксоидов

Во время Rambus Developer Forum 2001 представителями Sony было сделано заявление, в котором говорилось о планах компании по выпуску в Америке PlayStation 2 Linux kit. "PS2 для линуксоидов" работает с графическим интерфейсом X-Windows и предназначена для решения разнообразных задач, среди которых проигрывание развлекательного программного обеспечения является отнюдь не главным. В частности, PlayStation 2 Linux kit можно даже использовать как некую примитивную систему для разработки игр. В комплект поставки входит (кроме самой приставки) жесткий диск на 40 Гбайт, DVD с п/о, клавиатура и мышь. Linux kit уже вовсю продается в Японии и стоит немногим больше \$2000.

## PlayStation 2 для американцев

Sony Computer Entertainment America сообщила о том, что она увеличивает темпы производства PlayStation 2 для американского рынка. До этого момента ежемесячно с конвейера сходило 1.8 миллиона консолей. Чувствуя, что по мере приближения праздников спрос на PS2 вырастет, решено было производить по 2 миллиона игровых систем в месяц. При этом было отмечено, что на данный момент компания не планирует снижать в США цены на приставки и ее вполне устраивает нынешнее положение дел. Тем не менее, цена на PlayStation 2 в Штатах все же упадет, потому что Sony нужно как можно более жестко противостоять конкурентам.



## ХИТ-ПАРАД

### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
2. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR GAMES (PS2)
3. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
4. TIME CRISIS 2	NAMCO (PS2)
5. SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	ACTIVISION
6. LMA MANAGER 2002	CODEMASTERS
7. THIS IS FOOTBALL 2002	SONY (PS2)
8. THE ITALIAN JOB	SCI
9. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	CAPCOM (PS2)
10. SPY HUNTER	MIDWAY (PS2)

### Grand Theft Auto 3

Третья GTA просто не могла не занять заметное место в хит-параде.



### Spider-Man 2 Enter: Electro

Такое ощущение, что все до единой игры от Activision попадают в британский чарт.

### FIFA 2002

Новая FIFA, естественно, недолго думая забралась на первую строчку хит-парада Великобритании. По-другому, сами понимаете, и быть не могло. Стоит заметить, что игра от Electronic Arts наверняка удержится в чарте более продолжительное время, чем однодневка This Is Football 2002. Как-никак, это FIFA, а положение обязывает: несмотря на невероятную похожесть большинства поздних продуктов этой серии, новый футбол от EA Sports многие фанаты всегда ждут с нетерпением.



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. SYPHON FILTER 2	SONY
3. TEKKEN 3	NAMCO
4. FINAL FANTASY IX	SQUARE
5. GRAN TURISMO 2	SONY
6. DRIVER 2	INFOGRAPHES
7. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
8. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
9. PARASITE EVE 2	SQUARE
10. SILENT HILL	KONAMI

## САМЫЕ ОЖИЛАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI (PS2)
2. BLACK&WHITE	MIDAS
3. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
4. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
5. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
6. XENOSAGA EPISODE 1	NAMCO (PS2)
7. MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES (PS2)
8. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	INTERPLAY (PS2)
9. CRASH BANDICOOT 4	UNIVERSAL INTERACTIVE (PS/PS2)
10. STAR OCEAN 3	ENIX (PS2)



С выходом Syphon Filter 3 на свою прежнюю позицию в хит-параде "самых ожидаемых" вернулся Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, а на третью строчку с космической скоростью взлетел Tekken 4. Обращает на себя внимание и появление целого ряда новичков, среди которых выделяется Xenosaga и третья часть Star Ocean. Ну и нельзя забывать о Max Payne. Наши читатели, видимо, вдохновились статьей об этой игре и оперативно внесли данный неординарный проект в свой most wanted-список. Нынешний хит-парад "самых любимых" знаменателен, в первую очередь, резким падением Resident Evil 3 Nemesis. Вечный фаворит теряет поддержку аудитории нашего журнала, и в данный момент он оказался на непривычном для себя седьмом месте. В то же время, Syphon Filter 2 только упрочил свои позиции и теперь достаточно крепко обосновался на второй строчке. Чудеса, да и только!

## NEWSLINE

& Компания Enix подтвердила слухи о том, что Dragon Quest VIII, возможно, частично будет онлайновой игрой.

& Тесто, к огорчению всех владельцев PlayStation 2, еще раз подтвердила, что Dead or Alive 3 остается эксклюзивной игрой для Xbox.

& Midway сообщила, что игра Shadow Hearts от Sacnoth (создателей Koudelka) будет выпущена в Штатах.

& Infogrames решила возродить бренд Atari, под которым уже вышли две игры для PlayStation 2 - MXRider и Splashdown.

& Capcom установила даты выхода для своего проекта Maximo. В Японии игра появится 27 декабря этого года, а в Америке - в феврале 2002-го.

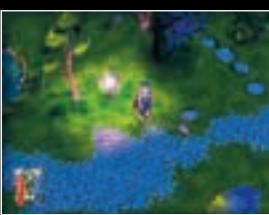
& Parappa the Rapper 2 все-таки появится за пределами Японии. Было объявлено, что штатовский релиз продукта состоится в начале 2002 года.

& Серия Gun Survivor от Capcom получает новое продолжение. Весной в аркадах должна появиться игра Gun Survivor 3: Dino Crisis. Позже она будет переведена на PlayStation 2.

& Объявлена дата европейского релиза Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty - 22 февраля 2002 года.

& Компания Bleem! - известный разработчик эмуляторов PlayStation и других платформ - прекратила свою деятельность. Официальный сайт встречает посетителей надгробием с годами жизни Bleem! и плачущим Соником.

## ХИТ-ПАРАД



**Technomage**  
А вот это  
настоящий  
сюрприз!  
Немецкая RPG  
добривается до  
чартов.

**Driver 2**  
Удивительно, но  
эта игра до сих пор  
неплохо смотрится  
в хит-параде  
продаж. Не все еще  
ее купили?



## РОССИЯ

1. ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	INFOGRAPHES
2. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
3. X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	ACTIVISION
4. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
5. PANZER FRONT	JVC
6. WWF SMACKDOWN! 2	THQ
7. DRIVER 2	INFOGRAPHES
8. BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
9. TECHNOMAGE	SUNFLOWERS
10. FINAL FANTASY IX	SQUARE



## X-Men: Mutant Academy 2

Не успели мы отрецензировать новый файтинг от Activision и Paradox, добив обзор небесполезными суперударами и секретами, как наткнулись на приятно удивившие нас результаты анкетирования читателей. Оказалось, что аудитория OPM не упустила из вида такую достойную игру, какой, без сомнения, является X-Men: Mutant Academy 2, а потому мы имеем удовольствие наблюдать ее на третьей строчке российского хит-парада. Что ни говори, а этот продукт пользуется популярностью у общественности.

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01.12.2001	Who Wants To Be A Millionaire	Eidos	Eur	PS one
01.12.2001	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	Eur	PS2
01.12.2001	End Game	Empire	Eur	PS2
01.12.2001	Test Drive 2001	Infogrames	Eur	PS2
01.12.2001	Riders	Infogrames	Eur	PS2
01.12.2001	Alien: Colonial Marines	EA	Eur	PS2
01.12.2001	Broken Sword: The Sleeping Dragon	Virgin	Eur	PS2
01.12.2001	Deus Ex	Eidos	Eur	PS2
01.12.2001	Final Fantasy X	Square	Eur	PS2
01.12.2001	Grandia 2	Ubi Soft	Eur	PS2
01.12.2001	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Eur	PS2
01.12.2001	Jak & Daxter: The Precursors Legacy	Sony	Eur	PS2
01.12.2001	Legacy Of Kain: Blood Omen 2	Eidos	Eur	PS2
01.12.2001	Maelstrom	Virgin	Eur	PS2
01.12.2001	Max Payne	Take 2	Eur	PS2
01.12.2001	Medal Of Honour: Frontline	EA	Eur	PS2
01.12.2001	Monsters Inc	Sony	Eur	PS2
01.12.2001	Pirates Of Skull Cove	EA	Eur	PS2
01.12.2001	Police 911	Konami	Eur	PS2
01.12.2001	Silent Scope 2	Konami	Eur	PS2
01.12.2001	Spider-Man 2	Activision	Eur	PS2
01.12.2001	Star Wars: Pod Racer Revenge	Activision	Eur	PS2
01.12.2001	Test Drive 2001	Infogrames	Eur	PS2
01.12.2001	Timesplitters 2	Eidos	Eur	PS2
01.12.2001	Tomb Raider: The Next Generation	Eidos	Eur	PS2
01.12.2001	USHRA Monster Jam	Ubi Soft	Eur	PS2
01.12.2001	Wipeout Fusion	Sony	Eur	PS2
01.12.2001	Jimmy Neutron Boy Genius	THQ	US	PS2
02.12.2001	Giants: Citizen Kabuto	Interplay	US	PS2
02.12.2001	Tetris Worlds	THQ	US	PS2
03.12.2001	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	US	PS2
04.12.2001	Jak and Daxter	Sony	US	PS2
04.12.2001	GoDai Elemental Force	The 3DO Company	US	PS2
04.12.2001	Shifters	The 3DO Company	US	PS2
04.12.2001	Jonny Moseley Mad Trix	The 3DO Company	US	PS2
04.12.2001	NFL GameDay 2002	Sony	US	PS2
04.12.2001	Namco Museum	Namco	US	PS2
05.12.2001	Mega Man X6	Capcom	US	PS one
05.12.2001	Pajama Sam	Infogrames	US	PS one
07.12.2001	Emperor's New Groove Platinum	Sony	Eur	PS one
10.12.2001	Hoshigami: Ruining Blue Earth	Atlus	US	PS one
11.12.2001	Legend of Alon D'ar	Ubi Soft	US	PS2
11.12.2001	Max Payne	Rockstar Games	US	PS2
16.12.2001	Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Atlus	US	PS2
17.12.2001	Arc the Lad: Collection	Working Designs	US	PS one
18.12.2001	Hidden Invasion	Conspiracy	US	PS2
18.12.2001	Grandia II	Ubi Soft	US	PS2
18.12.2001	Shadow Hearts	Midway	US	PS2
18.12.2001	Jade Cocoon 2	Ubi Soft	US	PS2
21.12.2001	Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft	Eur	PS2
22.12.2001	Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Eur	PS2
28.12.2001	NFL Blitz 2002	Midway	US	PS2
31.12.2001	Project Justice	Virgin	Eur	PS one

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

● "Official PlayStation Россия" рекомендует!

PlayStation 2  
Игра исключительно для платформы PlayStation 2. Отсутствие данного логотипа предполагает возможность проигрывания диска на любой приставке от SONY.

- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал.
- 3 Тихий ужас, но играть можно...
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 Средняя игра.

- 6 Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет.
- 7 Хорошая игра.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт.
- 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



# «Акелла», PlayStation 2... первые шаги.



**Если вы подумали, что наш сегодняшний рассказ пойдет о некой игре, посвященной творчеству Киплинга, то вы ошибаетесь. Просто в российской игровой индустрии наконец-то произошло событие, которого мы все давно с нетерпением ждали. Позвольте представить: компания «Акелла» - первый отечественный официальный разработчик игр для PlayStation 2.**



Для начала предлагаю небольшой экскурс в историю, чтобы познакомить вас с этой во многом выдающейся компанией. «Акелла» - далеко не новичок в игровом бизнесе, с 1996 года ей разработано и издано более 30 мультимедийных, игровых и обучающих проектов. Все началось с банальной «Энциклопедии вооружений». В качестве хорошего примера можно привести и известную игру Pod (PC), разработанную UbiSoft и полностью локализованную для России «Акеллой». Но наиболее значимым проектом этой компании, бесспорно, являются «Корсары: Проклятье дальних морей», к сожалению вновь разработанным для PC. Сейчас уже вовсю ведется разработка второй части игры, причем весьма высока вероятность того, что на этот раз одними персоналками дело не ограничится, и Sea Dogs II (рабочее англоязычное название игры) появится на PS2 и Xbox. Но это дело будущего, тем более что все еще может много раз измениться, так что лучше оставим сами игры и заглянем внутрь их, поскольку сегодня речь пойдет о создании игр вообще.

Все мы играем в разные игры, хорошие и плохие. Но, так или иначе, чувство, что с игрой что-то не так, что она немного не доделана, что мы могли бы сделать ее лучше, не раз посещает нас. Когда мы находимся с разработчиками по разные стороны баррикад, критиковать легко. А вы когда-нибудь пробовали сами разработать хотя бы концепт-дизайн игры? Да что там дизайн - порой даже оригинальную идею придумать чрезвычайно сложно. Вот мы и решили немного рассказать вам о том, как же все-таки делаются игры. Нет, по-доброй информации о том, как рисовать 3D-мо-

дели или программировать, мы, конечно, давать не будем. Мы постараемся разъяснить лишь общие аспекты, но они помогут вам понять, насколько тяжел труд разработчика.

О том, как создаются игры, мы узнали из рассказа вице-президента компании «Акелла» Дмитрия Архипова. И вот что он нам поведал. Оказалось, что особенных различий между разработкой игр для PC и для приставок нет, и практически все этапы роста игрового проекта схожи. Правда, в отношении игр для PS2 (PS one) имеется одно серьезное отличие, но о нем чуть позже. Вначале, как обычно, появляется идея игры. Это может быть некая личная задумка или прямой заказ компании-издателя. После



Именно такой рисунок или «скин» художники «надевают» на 3D-модели персонажей.

**Особенных различий между разработкой игр для PC и для приставок нет, и практически все этапы роста игрового проекта схожи.**

**Дмитрий Архипов,  
вице-президент  
компании «Акелла»**



«Я имею огромный опыт как player на PC, и для меня было настоящим открытием, какой совершенно отличный и классный gameplay на приставках...».

этого начинается работа по созданию концепт-документа, который вкратце определяет основные аспекты игрового процесса, технологические решения, целевую аудиторию, рабочее название, платформы и сроки разработки. Это достаточно важная стадия, особенно для игр под PS2, т.к. в этот момент вступает в силу упомянутое выше отличие. Дело в том, что Sony очень тщательно подходит к выбору деловых партнеров, изучая не только предложенный для разработки на ее консоль продукт, но и историю компании, за него взявшейся. Это при разработке игр для PC достаточно собрать команду энтузиастов, и все. А чтобы делать игры под консоли от Sony, нужно вначале получить от нее разрешение. Причем далеко не всем дают добро на ведение дальнейших работ, самое главное, систему для разработки игр - так называемый Development Kit (далее DK). Если все же разрешение получено и одобрено, а черная машина DK заняла свое место на вашем рабочем столе, то пришло время для следующего этапа. Нет, не угадали, до самого процесса разработки игры мы еще не дошли. На этом этапе происходит создание эдакой библии игры, или

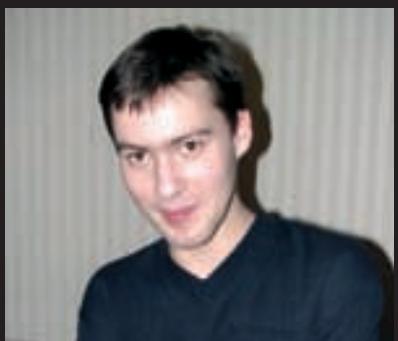
## Волк, который не промахнется

Наверное, многих уже заинтриговало необычное название компании. Еще бы, это имя всем известного персонажа из «Маугли» - матерого волка, вожака стаи. Этот зверь стал их визитной карточкой в 1995 году, причем волк на эмблеме - это молодой Акелла, волк, полный сил, который никогда не промахивается и который еще много лет не промахнется;). Такая вот красавая легенда.



## Белкин Андрей

гейм дизайнер,  
в прошлом автор OPM Россия



«То, что Акелла получила статус PS2 разработчика, в очередной раз подтверждает тот факт, что у российских игровых компаний есть все шансы прорваться в лидеры мировой индустрии.»

## Sony PlayStation 2 Development Kit

Первым, что приходит в голову, когда видишь этого монстра, является мысль, что PS2 мутировала и подросла раза в три. Как и в самой приставке, DK имеет минимальный пользовательский интерфейс. А его лицевая панель вообще не отличается от оригинальной приставки. Другое дело – начинка: нам даже не сразу рассказали, что там внутри. Однако ничего волшебного и чудесного там не оказалось. На самом деле, DK – это просто PS2, интегрированная с PC. Там есть жесткий диск, на который можно скачивать данные, и сетевая карта, позволяющая подсоединить его к сети. Сам DK служит в основном для тестирования самой игры. «Игровая программа» по сети поступает в компьютер DK, а затем через специальный протокол становится понятной для железа самой PS2.



Для работы с «плоской» графикой используется банальный Photoshop, 3D создается в Maya, а программируется игра на языках типа C++.

## Дмитрий Андрейчук программист студии PS2



«PlayStation 2 может легко обрабатывать 50'000 полигонов без текстур и эффектов в одном кадре»



дизайн-документа - толстенного тома, где в мельчайших деталях расписываются все аспекты игры. Если говорить очень кратко, то они включают игровую механику, т.е. как это все будет «играться», технологию, т.е. графику и заметки по программингу (вплоть до указания структуры классов и т.п.), график работ, схему построения производственного процесса, т.е. кто, кому и как должен выдавать и принимать задания, стандарты качества, сюжет игры, наконец, и т.п. Только по окончании этого этапа студию «предпродакшн» можно считать завершенной и приступать к написанию рабочих планов, а затем непосредственно к процессу разработки.

Причем чем качественнее и подробнее велись работы на этой стадии, тем проще будет дальнейший процесс по созданию игры. Принцип про «7 раз отмерь...» здесь актуален как никогда.

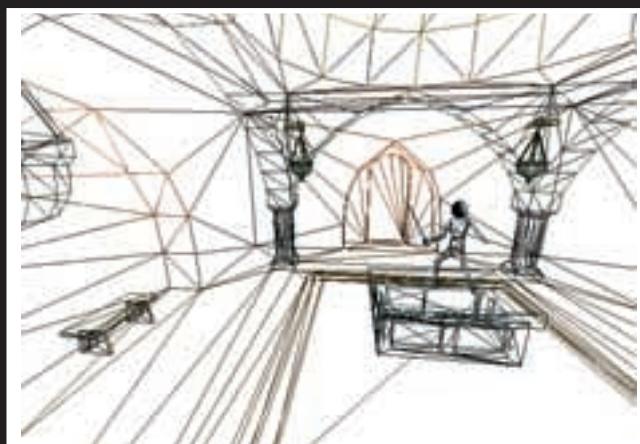
Здесь, наверное, стоит немного отвлечься и поговорить о штате, т.е. о людях, участвующих в созда-

нии игры. Говорить о каком-то оптимальном их количестве довольно сложно (все зависит от конкретного проекта), но в случае «Акеллы» среднее число людей на проект – около 20. Если говорить о профессиях, то это непосредственно продюсер проекта, дизайнер, программисты и художники. Думаю, пояснять задачи продюсера никому не нужно, поэтому сразу переходим к дизайнеру. Это человек (группа людей), который прорабатывает всю идею игры. Он ответствен за аспекты игрового процесса, его оригинальность, он же дает концепт-арт художникам для создания эскизов. В свою очередь, художники разделяются по специализации: 2D гра-

фика, 3D графика, анимация, концепт-арт, даже текстуры приходится рисовать вручную. Система со специализацией относится и к программистам. Если кому интересно, то для работы с «плоской» графикой используется банальный Photoshop, 3D создается в Maya, а программируется игра на языках типа Си++. И никаких вам PlayStation - практически вся работа ведется на PC.

Но пора вернуться к процессу разработки. Итак, рабочие планы готовы, и студия приступает непосредственно к созданию игры. Появляются первые демо-версии будущего продукта. Вместе с тем, начинается поиск издателя (далеко не все компании способны сами издавать собственные игры), участие в международных выставках... Следующим серьезным шагом является альфа-версия, включающая примерно 70-80% всей игры. Завершает процесс творчества создание бета-версии продукта, которую должен проверить отдел контроля качества компании Sony. И если они вновь дали добро, значит, вашу игру уже можно сдавать в печать. ВСЕ! Каких-нибудь полтора года - и игра готова! Закончив с общими фразами, давайте перейдем ближе к PS2 и ее возможностям. На протяжении всего разговора с Дмитрием Архиповым мы постоянно пытались выяснить, по какому же аспекту нашу любимую приставку можно выделить из общего ряда. К нашему огромному сожалению, ничем особенным PS2 не выделяется. Даже по мощностям она уже проигрывает только что появившимся конкурентам нового поколения. Но есть и хорошие сведения. Несмотря на бытующие слухи, программировать игры для консоли от Sony ничем не сложнее, чем для PC (по крайней мере, так заявил человек, непосредственно работающий с PS2 в «Акелле»). Да, у нее мало оперативной памяти (включая видеопамять), что накладывает определенные ограничения на использование текстур. Но есть и преимущество (правда, оно относится ко всем консолям вообще) – постоянные системные требования. Задумайтесь, какой огромный объем работы должны

**Причем чем качественнее и подробнее велись работы на этой стадии, тем проще будет дальнейший процесс по созданию игры.**



**Это реальные тесты на PS2 DK. И пусть персонаж заметно угловат, зато на нем можно оценить будущую анимацию более сложной модели.**

**БОЛЬШЕ НОВИНOK**

**TOTAL DVD**

**ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ**

**ЧИТАЙТЕ  
В ДЕКАБРЬСКОМ  
НОМЕРЕ**

**АНДЖЕЛИНА**

**ДЖОЛИ И**

**ЕЕ ТАТУИРОВКИ**

**«АМЕЛИ» НА DVD!**

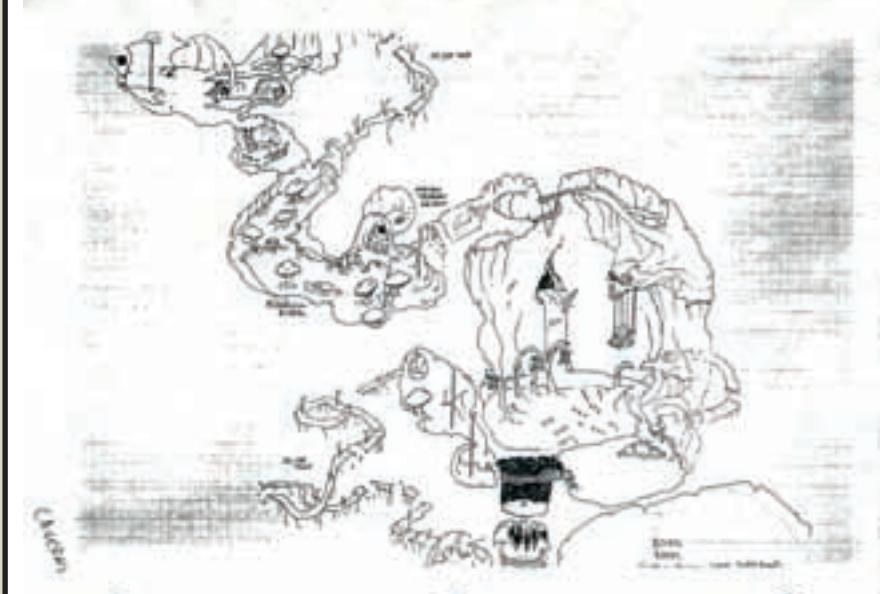
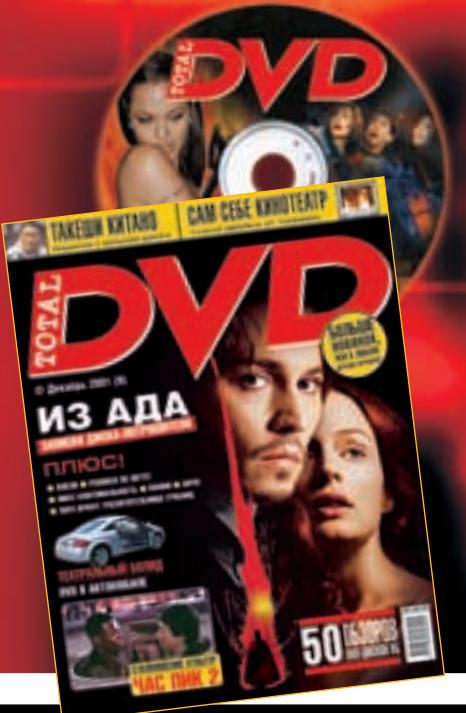
**ДЖЕК-  
ПОТРОШИТЕЛЬ  
ВОЗВРАЩАЕТСЯ  
ИЗ АДА**

**DVD В АВТОМОБИЛЕ**

**КОЛЛЕКЦИЯ ФИЛЬМОВ  
ТАКЕШИ КИТАНО НА DVD**

**РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ И  
УНИКАЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ  
К НОВИНКАМ КИНОПРОКАТА  
И DVD-ДИСКАМ R5**

**ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ  
DVD-ТЕХНИКИ**



*Примерно так выглядит эскиз-проект уровня игры. Обратите внимание, что рисунок имеет сопровождающие надписи, позволяющие художникам точнее понять заложенный дизайнером смысл.*

проделать разработчики, чтобы удовлетворить требования как владельцев PC класса hi-end, так и хозяев «селилеров». Кроме того, более мощное железо для персоналок создается гораздо быстрее, чем появляются новые приставки, и это тоже надо учитывать. А для консолей этот вопрос не поднимается вообще, что дает возможность создавать совершенно потрясающие по качеству игры. Иными словами, люди просто постоянно совершенствуют свои навыки при работе с одним и тем же железом. А результат мы видим уже на второй год жизни любой консоли. Ни для кого не секрет, что качество игр для

приставок заметно повышается с течением времени, и это при неизменной начинке. «Акелла» еще только встала на путь разработки игр для PS2, и, судя по всему, сворачивать с него не собирается. У них много планов, и мы даже боимся предположить, сколько проектов для этой консоли выйдет из-под их пера. Пожелаем им удачи и будем надеяться, что вскоре к «Акелле» присоединятся и другие российские разработчики. Не сомневайтесь, мы будем пристально следить за этим процессом и все вам расскажем в самом ближайшем будущем.

Михаил Разумкин.

**ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD**

**В ПРОДАЖЕ ЖУРНАЛ  
С DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ**

Российская редакция:  
119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
E-mail: reklama@totaldvd.ru

СКОРО



# 007: Agent Under Fire

Какие ассоциации у вас возникают, когда вы слышите имя James Bond? Наверняка это погони, перестрелки, шикарные машины и красивые женщины, женщины, женщины...

Жанр: action  
Издатель/Разработчик: Electronic Arts  
Количество игроков: 1-4  
Дата выхода: 13 ноября 2001 года

PlayStation 2



Владея знанием технологии клонирования людей, Malgrave создает армию клонов с целью захватить власть над миром...

Agent Under Fire (далее AUF) - уже четвертая по счету игра от Electronic Arts, повествующая о похождениях агента 007. Поначалу компания, воодушевлено размахивая лицензией, намеревалась выпустить на PS2 нечто под названием The World Is Not Enough (TWINE), сделанное по мотивам одноименного фильма. Однако вскоре объявила о том, что проект отменяется и будет переделан в совершенно новую игру. Так TWINE чудесным образом превратился в James Bond 007 in Agent Under Fire - шутер от первого лица, сочетающий элементы action, stealth и driving. Новый сюжет, новые персонажи, новые уровни... Все это не имеет никакого отношения ни к TWINE, ни к какому-либо другому фильму о Джеймсе Бонде. Дружно поаплодируем, товарищи. Главным героем AUF является... ну, сами знаете кто. Почетную роль злодея №1 на сей раз исполняет некий Malgrave, глава молодой террористической орга-

низации. Владея знанием технологии клонирования людей, Malgrave создает армию клонов с целью захватить власть над миром. Гениально. Думаю, нет надобности упоминать о том, что во всей вселенной нашелся лишь один человек, способный остановить террористов. И зовут этого человека Бонд. Джеймс Бонд. Чтобы мистер Д.Б. во время операции по спасению мира не чувствовал себя одиноко, разработчики подкинули в игру несколько знакомых персонажей.

Таких, например, как M, R и, конечно же, Q. Впрочем, как предписывает традиция, нашему герояю предстоит столкнуться с очаровательной дамой - агенткой ЦРУ по имени Zoe Nightshade. Да, компания подобралась что надо! Теперь агенту 007 не придется думать, с кем скоротать время темными холодными вечерами. Миссий в AUF насчитывается столько же, сколько месяцев в году - ровно двенадцать. Бодрым шагом

гражданин Бонд пройдет по Венгрии, не преминет заглянуть в Монако, полюбуется замечательными достопримечательностями Китая... Список туристических поездок героя довольно обширен и включает в себя более 10 экзотических локаций. Но отправляясь в кругосветное путешествие налегке - это, извините, дурной тон. Любой уважающий себя шпион в подобных случаях позаботится о том, чтобы в пути его сопровождала уйма различных вещей на все случаи жизни. И Джеймс Бонд в этом смысле - не исключение. Пистолеты, пулеметы, гранатометы, ружья, транкилизаторы, снайперские винтовки, патроны, целый вагон различных шпионских приспособлений и большая ракетница в качестве последнего аргумента - вот все, что необходимо взять с собой в дорогу настоящему секретному агенту. Как известно, такие мелочи и делают нашу жизнь более



верхности и подтягиваться до нужного места с такой ловкостью, что Человек-паук, увидев подобное, поклонился бы от зависти. Но все это лишь вершина айсберга: ансамбль гармонично дополняют jetpack, а также Q-glasses - рентгеновские очки, с помощью которых агент сможет находить скрытые панели управления на стенах. Разработчики намекают, что на этом список гаджетов не заканчивается. Конечно, наличие множества разнообразных шпионских вещичек не может не радовать, однако все они невероятно похожи друг на друга. Здесь не только игрок, но и сам Джеймс Бонд запутается. Стоять около очередной двери и, перебирая добро, пытаться вспомнить, какой из гаджетов ликвидирует замки - занятие для настоящих мазохистов (которым, однако, на первых порах вам придется заниматься довольно часто). Но оставим этот факт на совести раз-



**Достаточно одного выстрела по взрывоопасному объекту - и путь вперед открыт.**

работников. Им, что называется, виднее. Как уже было отмечено выше, под крыльшком AUF приютились 12 миссий. Встающие на пути задачи варьируются от банального "убей их всех" до "проникни в здание, тихо сними охрану, освободи заложника". Однако большинство этапов устроено таким образом, что игрок всегда сможет выбрать тот путь, который ближе ему по духу. Желаете с грохотом скакать по уровню и, громко рыча, поливать свинцовым дождем каждого встречного - пожалуйста. А может, вы хотите уединиться со снайперской винтовкой и, осторожно переползая из одного темного угла в другой, метким выстрелом устранить противника? И это не проблема. Или, предположим, наткнулся герой на вражеский вертолет. В то время как уверенные в своей неземной крутизне игроки бросаются на него с ракетницей наперевес, их более спокойные коллеги могут достать любимую снайперку и, хорошенько прицелившись, просто нейтрализовать пилота. Кстати говоря, за выбор наиболее

**За выбор наиболее сложного пути решения проблемы начисляются очки, открывающие новые возможности в режиме мультиплеера.**

Секретный агент 007 пользуется заслуженным успехом на голубых экранах, однако в игровой индустрии ему катастрофически не везет. Единственным успешным проектом можно считать шутер от первого лица под названием 007 Golden Eye от английской компании Rare, вышедший на Nintendo 64 в августе 1997 года. Великолепная (по тем временам) графика, захватывающий игровой процесс и режим мультиплейера для четырех человек делали эту игру настоящим бриллиантом в коллекции любого поклонника этой приставки. К сожалению, PS one ничем подобным похвастаться не может. 007 Tomorrow Never Dies, 007 TWINE и 007 Racing, выпущенные Electronic Arts за последние пару лет, славы не снискали, т.к. до уровня Golden Eye дотянуться не смогли...

приятной и разнообразной. Все это оружейное богатство будет иметь альтернативный режим стрельбы, хотя некоторые экземпляры также позволят на-садить на себя глушитель. Обрастил арсеналом мы будем постепенно, не спеша, по мере прохождения миссий экспроприруя оружие у противников. Что до упомянутых выше шпионских приспособлений, называемых гаджетами (gadgets), то эти штучки в разнообразии ничем не уступают своей огнестрельной братии. Например, наткнулись вы на запертую дверь. Что делать? Только не пытайтесь ее выломать - подобное поведение не пристало настоящим секретным агентам. Смотрите, как в таких случаях поступает Джеймс Бонд: озираясь по сторонам, он подкрадывается к двери, достает из широких штанов Q-laser и наводит лазерный луч на замок. Пара секунд ожидания - и путь свободен. Помимо Q-laser'a из вышеуказанного предмета гардероба может быть извлечен Q-claw. Этот приборчик позволяет своему владельцу цепляться за определенные по-



**Междуд миссиями, выполнеными в стиле FPS, вам не раз придется сесть за руль настоящего бондовского авто, которое по огневой мощи почти не уступает даже танку.**



сложного пути решения проблемы будут начисляться очки, так что игра на высоких уровнях сложности в AUF приобретает особый, практический смысл. Героическая сумма баллов не только обернется для вас кучей различных наград и откроет дополнительные возможности в режиме мультиплейера, но также позволит отыскать секреты, гордо именуемые "пасхальными яйцами" (Easter eggs). Ага, теперь я, кажется, начинаю догадываться, чем станет заниматься Джеймс Бонд в свободное от перестрелок время. И хотя разработчики, перечисляя особенности игры, старательно подчеркивают наличие "strikingly beautiful women characters", пусть это вас не смущает.

# CKOPO

Увшанный гроздьями гранат, обвитый с ног до головы пулеметными лентами, с рентгеновскими очками на лице, терзаемый любопытством дамский угодник, наплевав на врагов и красивых блондинок, будет носиться по уровням в поисках золотучных пасхальных яиц. Эпохальное зрелище.

Но вернемся к нашим миссиям. Каждый третий уровень в AUF предоставит игроку возможность отдохнуть от пеших прогулок и прокатиться на каком-нибудь транспортном средстве, снаженном для солдатами неплохим комплектом вооружения. Как вам BMW Z8, украшенный ракетами? Или Aston Martin DB5, щеголяющий парой элегантных пулеметов?

Люди, с жадностью бросающиеся на любую игру, к которой хотя бы в малейшей степени можно применить слово driving, вероятно, будут приятно удивлены тем, что гоночные миссии в AUF создаются командой, когда-то трудинвшейся над знаменитой серией Need for Speed. Уже один этот факт дарит надежду на то, что в итоге у EA выйдет качественный и интересный продукт, разбавленный яркими, искрящимися сценами динамичных погонь.



**Наглядное применение разнообразных бондовских gadget'ов: мобилка со встроенным лазером без труда справляется с замком. Интересно, а можно ей кого-нибудь убить?**

тв? Но это все мелочи. Танк - вот транспортное средство настоящего секретного агента. Уж если ехать, то так чтобы все замечали. Впрочем, иногда садиться за баранку будет кто-то другой, вам же останется лишь сидеть да отстреливаться. Шум, гам, грохот взрывов и толпы врагов на колесах, естественно, прилагаются. Автомобили, прохожие и прочие объекты, в которые можно было бы врезаться, также входят в комплект поставки.

также входит в комплект поставки. На этом мы заканчиваем трансляцию, повествующую об игровом процессе, и плавно переезжаем к разговору о бренном, но наущенном - о графике. Все те же разработчики обещают подарить нам фантастически детализированный трехмерный мир. В принципе, им можно верить. К примеру, каждая машина, на которой предстоит проехаться Бонду, имеет на борту около 3 тысяч полигонов. Всего же во время гонки на экране может отображаться более 25 тысяч этих важных треугольников в одном кадре. Разумеется, игра обещает стойко выдавать 60 кадров в секунду независимо от буйства спецэффектов и ко-

личества интерактивных объектов, которые вам доведется лицезреть на один квадратный метр уровня. Что до мультиплеера (в котором, кстати, имеется аж 4 режима), то при игре вчетвером по splitscreen'у предмет нашего разговора обязуется бегать со скоростью 30 кадров в секунду, не снижая оборотов. Похвально.

Хотя AUF - игра, в общем-то, серьезная, в ней найдется и пара смешных моментов. Представьте себе картину: грязный и усталый Джеймс Бонд, только что расправившийся с парой сотен вооруженных дозубов дюжих молодцев, вваливается в какую-то комнату немножко передохнуть. И первым, что он видит при входе, оказывается соблазнительная обнаженная женщина. Ваша реакция? Вот и мистер Бонд тоже очень удивляется ;). Стоит ему только приблизиться, как вдруг леди скрывается в облаке дыма. На ее месте возникает Q собственной персоной, который произносит следующее глубокомысленное изречение: "Я думал, это может привлечь твое внимание, 007." Правильно думал, О, но что

это за безобразие? Верните женщину :)!  
Ну что же, Джеймс Бонд, его очередная соратница Zoe, а также добрая половина алфавита в лице M, R и Q действительно собираются сделать нашу жизнь немного веселее. И, похоже, дата выхода - 13 ноября - их совсем не пугает. Пожелаем же им удачи и будем надеяться на то, что чертова дюжина не выйдет игре боком.

Леонарда Ф.

# David Beckham Soccer

Как правило, футбольные псевдосимуляторы, в названии которых присутствует имя какого-либо известного спортсмена, оказываются достаточно посредственными играми. Какая судьба постигнет David Beckham Soccer, сказать сложно.

**Жанр:** sports  
**Издатель/Разработчик:** Rage  
**Количество игроков:** 1-2  
**Выход:** конец декабря 2001 года

Несмотря на все потуги разработчиков создать положительное впечатление о продукте, почему-то складывается такое ощущение, что ничего особенного нам ждать от него не стоит. Утверждение это весьма спорно, но предпосылок для этого много. Во-первых, как я уже говорил, это традиционно низкое качество подобных игр. Вспомните хотя бы Michael Owens World League Soccer 2000. Во-вторых, Rage Software знаменита своей специализацией на красивых, но совершенно «пустых» проектах. А это, сами понимаете, серьезно. Если честно, многого сказать о David Beckham Soccer не получится даже при всем желании. Футбол, простите, он и в Африке футбол. Тем более что в данном случае Rage совершенно точно не собирается ломать привычные для этого жанра рамки геймплея. То есть каких-то новаций в игровой механике этого продукта можно не ждать. Разработчики четко говорят, что David Beckham Soccer будет тем, что по ряду причин принято называть «аркадным футболом» (не в буквальном понима-

готовы заявить что-нибудь вроде: «А что, больше похвастаться нечем?». Но, что удивительно, этот элемент игры действительно обещает быть достаточно занимательным. Не исключено, что мы даже сможем получить нечто вроде "story mode", когда нам придется усиленно тренировать какого-нибудь конкретного игрока. Сначала он не попадает в основной состав и вообще страдает от повышенного искривления нижних конечностей. Позже, в резуль-



PS2



Не исключено, что будет нечто вроде "story mode", когда нам придется усиленно тренировать какого-нибудь конкретного игрока.

ний умелцев из Sega, разумеется), равняющимся, по всей вероятности, на серию FIFA. Никаких неожиданностей. Да и цели удивить чем-то потребителя не ставилось. Первостепенную важность имеет лишь тот факт, что Rage подписала с Дэвидом Бекхемом трехлетний контракт на использование его имени (а также внешности и проч.) в своей продукции. И использовать все это добро она будет на полную катушку. Спрос на такие вещи не ослабевает, так что в Великобритании продукт имени "Mr. Posh Spice" (как называют Дэвида некоторые англичане) вряд ли останется пыльться на прилавках. Впрочем, такой результат тоже не исключен. Угадайте, на чем Rage упорно пытается сконцентрировать наше внимание? На режиме тренировок! Звучит ужасающе, и многие из вас, вероятно, уже

тате упорной работы на поле, тренировки разнообразных ударов и прочих полезных вещей, наш маленький тамагочик вырастет в настоящего мастера. Со всеми вытекающими. В каком виде это все будет представлено в игре, сказать сложно, но на бумаге выглядит интригующе. Естественно, в training ввернут и Дэвида Бекхема. Положение обязывает. По всей вероятности, именно этот товарищ будет давать ценные рекомендации по вопросам тренировочного процесса. Релиз David Beckham Soccer для PS One запланирован на рождество (католическое, ясное дело) этого года. Будет и версия для PlayStation 2, а появится она как раз в разгар Чемпионата Мира 2002 года.

Александр Щербаков

СКОРО



# Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Жанр: action/adventure  
Издатель/Разработчик:  
Konami/Konami JPN West  
Количество игроков: 1  
Дата выхода: 22 февраля 2002 года

PlayStation 2

Вот она и вышла. Канонизированная еще до рождения, объявленная в прошлом году "лучшей игрой-шоу" на выставке E3'2000 - и ставшая "лучшей игрой-шоу" на той же самой выставке 2001 года. Игра, на протяжении двух лет занимавшая верхние строчки всех онлайновых и офлайновых хит-парадов самых ожидаемых новинок, всеобщая любимица, фаворитка журнальных опросов "геймерские симпатии авансом". Великая и могучая, активно продвигаемая и рекламируемая. Непотопляемая, даже с вырезанными небоскребами BTЦ. Главный локомотив Konami. «Игра-которой-суждено-продать приставки». Metal Gear Solid в своей второй инкарнации.

Как уже замечено, MGS2 взяла и вышла. 13 ноября североамериканские игровые магазины подверглись массированному набегу поклонников спецагента с шелестящим именем Солид Снейк, блестящего ученого с дурацким псевдонимом Отакон и воина спецназа Ольги Гурлукович с небритыми подмышками. Эти самые подмышки многим запали в душу после короткой демо-версии, продававшейся в комплекте с Zone of the Enders. Люди волновались: войдут ли подмышки в финальную версию MGS2 в нетронутом, так сказать, первозданном виде? Или их все же побреют? Вон, Всемирный Торговый Центр ведь из игры убрали... Спешу развеять кривотолки: подмышки на месте вкупе с соответствующей растительностью. Равно как и все остальное, что делает последнее творение Хидэо Кодзими главной игрой уходящего года.

## Tactical Espionage Upgrade

Начнем с того, что Konami JPN West (куда входит подразделение Кодзими KCET) делала свою работу, руководствуясь золотым принципом: если вещь не сломана - не надо ее чинить. Иными словами, костяк игровой механики почти целиком перекочевал в MGS2 из первой части. Само собой, на него навешана уйма усовершенствований, новых возможностей, штучек и примочек - но там, в глубине, это все та же старая добрая MGS образца ноября 1998 года. Предполагая далеко не шапочное знакомство читателей с первой игрой (редкий вла-





всех случаев ни к чему хорошему для вас не приведут - теперь у солдат есть не только зрение и слух: они обзавелись мозгами, серьезным оружием и средствами защиты. Попробуйте высокочить перед пятеркой тяжеловооруженных громил с бронешитами - при виде вас они ничуть не удивятся, грамотно перестроются и, прикрыв друг друга, начнут теснить Снейка в темный уголок, не забывая при этом разбрасываться газовыми гранатами и метко постреливать. Надежду демократии и любимца эскимосских волчат спасет тактика невидимости, плюс врожденные хитрость и коварство. Чем пытаться расправиться с группой спецназовцев, их легче снимать поодиночке. Супостатов можно отвлекать сразу несколькими способами: скучать по стенам, подкидывать пустые рожки из-под патронов, оставлять открытые дверцы шкафов с висящими на них голыми девицами (в смысле - с постерами голых девиц), устанавливать и подрывать где-нибудь вдалеке взрывчатку... Отбившегося от стаи солдатика желательно усыплять дротиком с транквилизатором, причем делать это можно на разном расстоянии, целясь хоть из снайперской винтовки. Вообще, не насилиственное прохождение игры всячески при-

**Все элементы идеально подогнаны друг к другу, в результате чего возникает трудно передаваемое словами ощущение целостности и правильности игры.**



**Восклицательные знаки, появляющиеся в момент тревоги над головами охранников, благополучно перекочевали в MGS 2.**



сти и правильности игры. Планка качества высоко держится в любом месте: будь то перестрелка в коридоре, дуэль с сыплющими ракетами "харриером" или какая-нибудь из многочисленных заставок "на движке". Безоговорочно хвалить можно и звук: на совесть постарались голливудский композитор Гарри Грэгсон-Уильямс (Harry Gregson-Williams) и целый батальон актеров озвучки, многие из которых привлекались для работы над первой MGS. Роскошный "киношный" саундтрек искусно привязан к сюжету, усиливая воздействие и без того неслабых ключевых сцен, подчеркивая происходящее на экране. Это вам не какая-нибудь *Tenchi* с ее редким бренчаньем на съеманье, тут все оформлено по высшему разряду. Простой разговор по кодеку (две зеленые головы на темном фоне), и тот порой способен вызвать адреналиновый всплеск. Спасибо актерам, с душой озвучившим героев. За Снейка,

всегда и поощряется: абсолютно всех встречных-поперечных врагов, включая боссов, можно захватить " успокаительным ". Такой, знаете ли, способ для уточненных эстетов. Если же вы мрачный садист, алчущий молодой крови, то рекомендуем плюнуть на огнестрельное оружие и применять к зазевавшимся (зачитавшимся, заслушавшимся) жертвам приличивый брикетик пластида C4. Мокрое место площадью в полкомнаты гарантировано.

## В игре все должно быть хорошо

При желании можно найти игры, чуть лучше использующие текстуры высокого разрешения. Бесспорно, существуют игры, где на трехмерные модели потрачено больше полигонов, чем здесь. Есть и такие игры, где приятнее выглядят отдельные спецэффекты. Но ни одна игра из числа ныне существующих (включая FFX) не превзойдет MGS2 по части совокупного визуального воздействия. Ни единая деталь не выбивается из общей канвы, вся графика как на подбор ровная, гармоничная, отменного качества. Погодные эффекты, детализация поверхностей, ракурсы камеры, ассортимент текстур, реалистичность анимации - все элементы идеально подогнаны друг к другу, в результате чего возникает трудно передаваемое словами ощущение целостности и правильности игры.

## Утро после бури

Последние дни перед выходом игры в продажу. Позади два года бессонных ночей и постоянного цейтнота. MGS2 официально "сдана", первый тираж дисков печатается на заводах. Продюсер Хидэо Кодзима (Hideo Kojima) устало проверяет электронную почту, сидя за своим рабочим Macintosh G4, а главный художник Едзи Синкава (Yoji Shinkawa) с поистине ленинским прищуром отрывается от очередного наброска.



Хидэо Кодзима



Едзи Синкава

делец PS one еще не прошел MGS, а кто не прошел - тому можно искренне позавидовать), разрешите сразу перейти к списку нововведений.

## А как он бьет ногой...

Не растеряв былых навыков, Снейк заметно расширил ассортимент своих приемов. Как и прежде, аналоговая рукоятка джойпада позволяет грациозно прокрасться в логово врага. А двигаться вдоль стены, равно как и выглядывать из-за угла теперь стало гораздо удобнее. Добавился кувырок с управляемым прокатом, позволяющий молниеносно перемещаться в гуще сражения. Никто не запретит вам вести огонь по-старинке, с видом от третьего



И все же "кактусы" никто не отменял. Solid Snake по-прежнему может прикидываться "не вызывающей подозрения" коробкой.

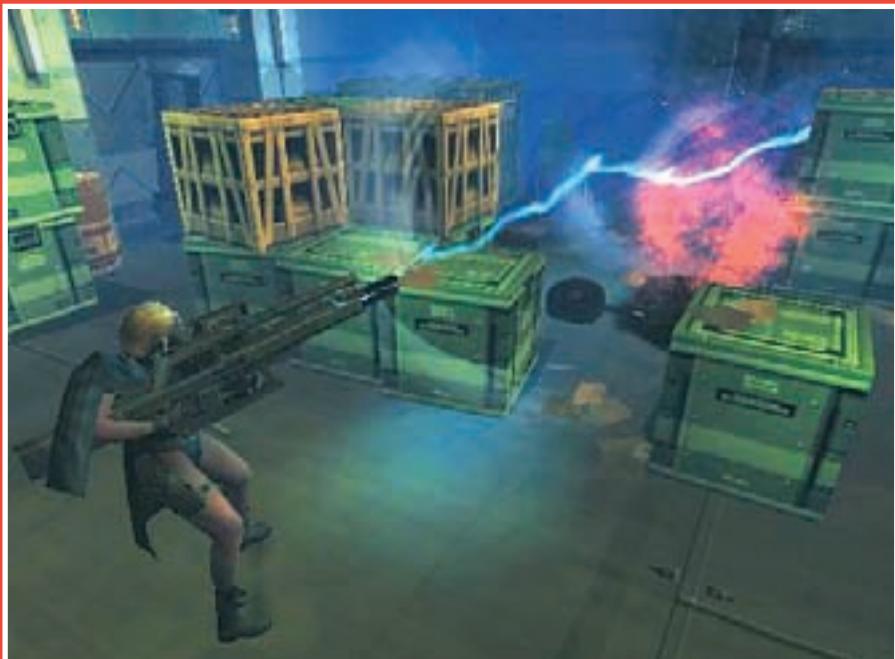
лица, но куда как приятнее (и удобнее!) пользоваться режимом прицеливания и стрельбы «с видом из глаз». В первом случае вы уложите противника с нескольких попаданий, зато во втором можно выбрать, куда выстрелить: хоть в голову (мгновенная смерть), хоть в руку (оппонент роняет оружие), хоть в коленку (падает и пытается уползти в укрытие, откуда, будь спокойны, вскоре придет свинцовый привет). Можно даже взять на мушку ширинку врага, и тогда в жалких попытках убечь свое мужское достоинство солдат начнет отдавать Снейку аптечки и патроны. Кто-то из нас поддержит подобные способы откупиться, а кто-то совсем наоборот... Ценность MGS2 как раз в том, что она предлагает играющему принципиально разные спо-



**Конами JPN West** делала свою работу, руководствуясь золотым принципом: если вещь не сломана - не надо ее чинить. Костяк игровой механики почти целиком перекочевал в MGS2.



собы достижения цели. Стоит отметить, что выросло количество используемого оборудования, в то время как способы его применения парадоксальным образом сократились. В прошлой игре каждый предмет, будь то снайперская винтовка, миноискатель или шарф, был задействован в сюжетной линии - а здесь можно вовсе не брать некоторые вещи - и ничего, на сюжете это не отразится. Все равно, имеющихся "игрушек" должно хватить надолго: после первого прохождения игры вы вряд ли испробуете все те гаджеты, до которых добираются шаловливые ручки Снейка.



Поединок с первым боссом. Позвольте представить: Ольга Гурлукович, спецназ, Россия.

## Отряд не заметил потери бойца

Справедливый каламбур: неприятель приятно поумнел. Что и говорить, могучие российские богатыри-спецназовцы будут на порядок круче туповатых продуктов генной инженерии из оригинальной игры. Попытки переждать тревогу, обернувшись кактусом, остались в прошлом: местная охрана землю носом роет, лишь бы отыскать Снейка. Попытки решить вопрос лобовым столкновением в большинст-

**В продаже с 20 ноября**

кстати, по-прежнему говорит Дэвид Хайтер (David Hayter), озвучивавший Тамахомэ в штатовском дубляже Fushigi Yuugi и - ни за что не поверите - являющийся одним из сценаристов недавней киноверсии X-Men. Короче говоря, если бы учредили премию за англоязычную локализацию игры, MGS2 стала бы первым ее лауреатом.

## Двойной туул - тройной аксель

Уважаемые друзья, ожидающие раскрытия подробностей сюжетной линии! Вполне возможно, что вы будете разочарованы, станете злиться, обижаться, страдать и сетовать на вселенную несправедливость, но ничего нового о сюжете MGS2 мы вам не расскажем. Прежде, чем лезть в помойку за тухлыми помидорами, подумайте: а получили бы вы удовольствие от просмотра, скажем,

"Матрицы", зная наперед, что ожидает Нео и всю тамошнюю честную гол-компанию? То-то же. Вот и мы не хотим никому портить впечатление от столь знаменательной игры. Сейчас как раз тот случай, когда необходимо ограничиться общими словами. История предыдущей части, по сути своей, сводилась к борьбе хорошего парня Солида Снейка с плохим парнем Ликвидом и когортой его подручных. В сиквеле все запутано настолько, что порой просто не знаешь: сопереживать ли Снейку или, наоборот, начать вовсю симпатизировать отдельным его оппонентам. "Добро" отчаянно себя компрометирует, а " зло" напрочь отказывается быть однозначно "плохим". С уверенностью можно утверждать одно: сюжет MGS2, что твой фигурист или заправский акробат, не раз удивит вас внезапным пируэтом или головокружительным сальто-мортале. Такое надо пережить самому, избавив себя от предварительных "спойлеров".

Так вот ты какой,  
Metal Gear Ray!



## Замучен в неволе орел молодой

В японской телерекламе MGS2 снялся популярный рок-исполнитель Камуи Гакт (Camui Gackt). Знаменитый хотя бы тем, что именно с него Square в свое время " списала" образ Скволла Леона-харта. Изо всех сил стараясь изображать замученного в застенках военнопленного, Гакт испуганно шепчет в камеру: "Нет, я не знаю, где они хранят Metal Gear 3... честно-пречестно!". Поклонники по всей Японии боятся в экстазе.



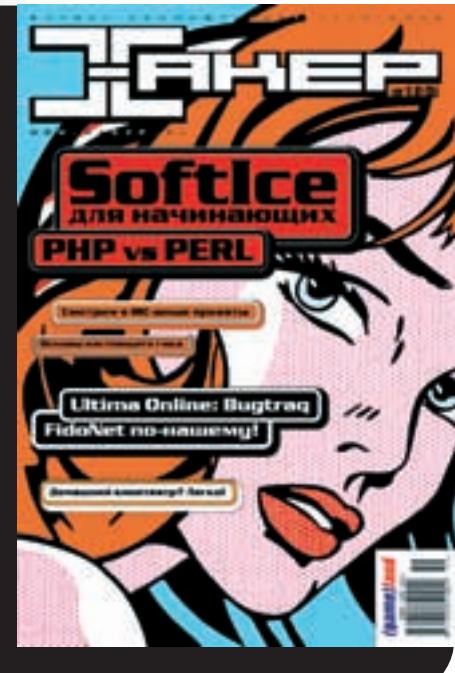
В сиквеле все запутано настолько, что порой просто не знаешь, сопереживать ли Снейку или, наоборот, начать вовсю симпатизировать отдельным его оппонентам.



## And the Oscar goes to...

Лучший шпионский симулятор на PS2? Без вопросов. Самый интригующий сюжет со времен MGS? Однозначно. Непревзойденные графика и звук? А то! Лучшее вложение геймерских капиталов? Выходит, что да. Насколько приятно прямо в лоб, без всяких там обиняков, заявить: мы с вами, дорогие читатели, имеем дела с игрой года. Предсматрительные обладатели PS2 скоро смогут стройными рядами маршировать в магазины и не задумываясь отдавать за MGS2 свои кровные сбережения - она стоит каждого потраченного рубля; остальным же придется раскошелиться еще и на приставку. Порой, знаете ли, наступает время делать апгрейд. В противном случае вы рискуете пропустить главный шедевр'2001, скатиться вниз по эволюционной лестнице и заслужить репутацию дзен-луддита, а закончится все тем, что вашей персоной начнут пугать малолетних геймеров. Шутка. Но в каждой шутке... Разведка доносит, что европейский релиз Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty намечен на 22 февраля 2002 года. Намек понятен?

Валерий "А.Купер" Корнеев



**НОВЫЙ НОМЕР X**

- Смотрим в IRC-шные приваты (и даже говорим от имени жертвы)
- Откуда растут баобабы (точнее трояны и прочие вири)
- SoftIce для начинающих (пора начинать разбираться в этой проге)
- Ultima Online Bugtraq (куча дырок в этом игровом сервисе)
- Карманная безопасность (ты еще не купил Palm? Зря...)
- Играй в футбол! Дыши клеем! (письма Дани Шеповалова)
- Домашний кинотеатр? Легко! (комп на поможет)
- FidoNet по нашему! (для тех, кто еще не подключился)
- Создай свой собственный Дэнс-Хит (такой, чтобы позавидовали демомейкеры)
- Основы настоящего гика (для реальных компьютероидов)
- Супер возможности Delphi (работа с API функциями Windows)

**ХАЙП** ЖУРНАЛ  
**(game)land**  
www.xakep.ru

# ОРО Ace Combat

Серия аркадных симуляторов Ace Combat на PS one до сих пор пользуется заслуженной популярностью. Более 750 тысяч проданных копий в одной только Северной Америке - реальное тому подтверждение.

Жанр: shooter/simulation

Издатель/Разработчик: SCEI/Namco

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: 25 января 2002 года

PlayStation 2

Подобная цифра не может не вдохновить разработчиков на последующие подвиги. Поэтому никто особо не удивился, когда в конце прошлого года Namco анонсировала на PS2 четвертую часть легендарного сериала, получившую название Ace Combat 4: Shattered Skies. Красивой игре - красивое имя. Правда, в дань устоявшейся традиции в Европе эта игра выйдет под именем Ace Combat™ Distant Thunder (далее ACDT).

Место действия игры - параллельная вселенная, Земля вымышленный континент Usea, несколько

лет назад переживший разрушительный удар, нанесенный упавшим на планету метеоритом. Во избежание подобных катастроф в будущем, жители материка создали оружие, способное уничтожить любой метеорит до того, как он столкнется с планетой. Однако человеческая натура порой оказывается страшнее любого природного катализма. Люди, ответственные за постройку оружия, внезапно осознали, какую силу скрывает в себе их изобретение. С его помощью можно было захватывать соседние страны, не вставая со стула. Соседние страны, естественно, подобного мнения не разделяли. Как следствие, разгорелась война за независимость. Интересно, что повествование ACDT ведется от лица мальчика из оккупированного города San Salvador, родители которого погибли при бомбардировке. Из его уст вы услышите рассказ о двух столкнувшихся на войне судьбах: историю пилота международной коалиции ISAF (Independent States Allied Force) и человека под

Хотя действие ACDT происходит в вымышленное время в вымышленном месте, самолеты в игре имеют реальные прототипы.



Сюжетная часть игры сопровождается красивыми, но статичными картинками.



Теперь ничто не помешает вам повернуть голову и посмотреть, что происходит слева или справа от вас, а заодно и полюбоваться на богатый набор смертоносных средств под вашим крылом.



кодовым именем Yellow 13, лидера эскадрильи оккупантов Yellow Squadron. Два противоборствующих лагеря, два разных взгляда на жизнь, оцениваемые глазами жертвы. Со временем вы больше узнаете о самом мальчике, его городе и Yellow 13, ответственном за смерть семьи нашего рассказчика, однако пилот ISAF, роль которого как раз и достается игроку, так и останется "человеком в маске". Вы никогда не увидите его лица, не услышите его имя. Ничего, только позывной - Mobius One. Война не знает имен героев, она замечает лишь их поступки. Ваши действия что-то изменят в этом мире, равно как и мир что-то изменит в вас.

По сравнению с предыдущими частями серии игровой процесс ACDT не претерпел каких-то особых изменений. Проверенная веками схема "полетел, расстрелял, получил очки" в этой игре цветет и пахнет как никогда остро. Заниматься полетами нам предстоит на протяжении 18 захватывающих миссий. Эх, и что там первым делом... самолеты? Как бы не так. Первым делом новобранцам грозит тренировка (tutorial mode). Впрочем, люди, знакомые с серией Ace Combat, сразу ринутся штурмовать одиночную кампанию (и правильно сделают). Перед началом каждой миссии вы, как положено, удостоитесь чести выслушать брифинг. Желающим карта континента усердливо покажет, насколько далеко они проникнулись в деле освобождения оккупированных территорий. Посмотрели? А теперь в путь. Хотя нет, подождите, мы чуть не забыли о самом главном. Как известно, действие игры происходит в параллельном мире, однако данный факт не помешал разработчикам воспользоваться плодами реальной цивилизации. В част-

сможет уберечь вас от незапланированных, скажем так, обстоятельств. Легкая на первый взгляд вылазка может обернуться настоящей кровавой бойней, т.к. враг в ACDT не дремлет и очень любит делать неожиданные сюрпризы. Иногда придется буквально разрываться на части, пытаясь решить, что делать дальше: сконцентрироваться на уничтожении наземных целей или уделить внимание кучкующимся неподалеку вражеским истребителям? А как насчет вон той артиллерийской установки? В этот момент на ум приходит лишь надеевшаяся фраза из рекламы "Киндер-сюрприза". Как говорится, "хорошо, но только что-нибудь одно". Думайте сами, решайте сами и, желательно, в темпе вальса. Даже на низком уровне сложности малейшее промедление может обойтись вам слишком дорогой ценой.

За происходящими в игре событиями дозволяется наблюдать как от первого, так и от третьего лица. Для любителей покрасоваться существует режим повтора, позволяющий пилотам любоваться свои-

мелодичным саундтреком и превосходными звуковыми эффектами. Сразу видно: разработчики старались сделать все красиво и, что тут говорить, справились со своей задачей на все двести процентов. Налюбовавшись красотами одиночной игры, вы, скорее всего, немедленно озабочитесь поисками друга. Что значит "зачем"? А как иначе вы сможете насладиться пейзажами пяти многопользовательских уровней в режиме head-to-head? Вот такими незаметными темпами мы и подобра-

**Как бы вы ни готовились к предстоящему бою, ничто не сможет уберечь вас от незапланированных, скажем так, обстоятельств.**



ности, самолеты, представленные в ACDT, имеют реальные прототипы. Здесь есть американские F-14A, A-10A, F-117A, наши родные SU-35 и MiG-29, а также японские и европейские гости (скажем, французские Mirage 2000 и Rafale-M01). Моделей крылатых машин в игре целых 20 штук. Естественно, так просто и все сразу вам их никто не даст. В начале придется довольствоваться сравнительно хилыми моделями типа F-4 или F-5. Негусто, однако со временем любой пилот, набрав достаточное количество очков (дающихся, как полагается, за уничтожение вражеских целей), сможет позволить себе более совершенных, шикарных скакунов вроде F-22, SU-37 и F-15. Разумеется, выбирать крылатого друга только за одни красивые глаза несколько нерационально. Во время брифинга игрока непременно проинформируют о том, с каким количеством земных, морских и воздушных целей ему предстоит столкнуться. Это позволит не только наиболее полно оценить обстановку, но и подобрать модель самолета, лучше всего подходящую для предстоящей миссии. Далее не мешало бы позаботиться о покупке необходимого вооружения. Что желают получить на десерт противники: бомбы или ракеты класса "воздух-воздух"? Более 20 различных наименований смертоносных игрушек терпеливо ожидают своего звездного часа - делайте выбор, и пусть он принесет вам удачу.

Каждая миссия в ACDT ограничена по времени. Не успели уложиться - все, финита ля комедия. Задачи, ставящиеся перед игроком, предлагаются множеством различных блуд с безупречным составом ингредиентов: сопроводить что-то, поддержать кого-то, атаковать это, уничтожить то... Меню на любой вкус, запах и цвет. Каждый найдет здесь что-то свое и вряд ли, отведав любимого кушанья, останется разочарованным. Для особо искушенных дегустаторов кудесница Namco не забыла добавить в продукт и маленьку изюминку. Как бы вы ни готовились к предстоящему бою, ничто не



**Классический момент всех Ace Combat'ов — уничтожение вражеского транспорта.**

ми подвигами с самых различных ракурсов. Именно в это время представляется возможность реально оценить всю красоту произведения Namco. Высоко детализированные модели самолетов, разнообразие ландшафтов, множество различных специальных погодных эффектов, великолепная работа с освещением... Особо впечатлительных людей наверняка поразят заставки, представляющие собой статичные, но очень красивые рисунки, дополненные



лис к финалу. Что можно сказать на прощание? ACDT - это не просто очередная часть все того же arcade-style flight sim от Namco. И не просто "еще одна игра о самолетах". Ace Combat™ Distant Thunder - это театр, на сцене которого среди декораций воздушных боев видна история. История человеческой жизни сквозь призму войны.

Леонарда Ф.

СКОРО

# Rez

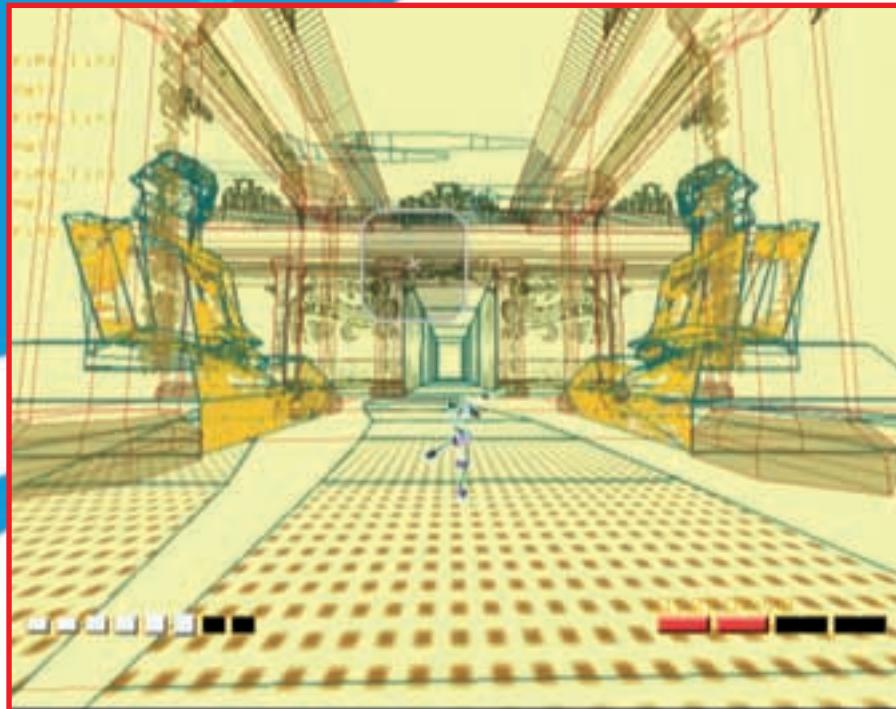
Сами авторы определяют Rez следующим образом: "Машина, Создающая Удовольствие, по совместительству оказавшаяся Играй-Стрелялкой, с помощью которой игроки смогут почувствовать трансцендентальные Ритмы, возвращающиеся к ним через их Стрельбу". Все заглавные буквы - как в оригинале. И где они такую траву достают, а?

Жанр: music/shooter  
Издатель/Разработчик: Sega/United Game Artists  
Количество игроков: 1  
Дата выхода: 22 ноября (Япония),  
январь 2002 года (США)

PlayStation 2

## Это должен знать каждый

United Game Artists, UGA. Именно так звучит название глубоко законспирированной секты, старательно скрывающей свое реальное местонахождение на территории Японии. Власти страны давно сбились с ног в попытках выследить их базовый лагерь - то место, где сектанты, судя по всему, культивируют обширную плантацию конопли. Компетентная комиссия Министерства здравоохранения и благосостояния Японии объявила видеоигры, которые время от времени всплывают на рынке под фирменным знаком UGA, результатом продолжительного воздействия наркодержащих веществ. Первым в череде опасных продуктов стал Space Channel 5, чей "сюжет" заключался в спасении человечества от инопланетян путем танцевальных соревнований под музыку биг-бэнда в психodelических декорациях. С прискорбием констатируем, что эта "игра" пользовалась широкой популярностью среди молодежи. Деструктивное воздейст-



С уничтожением каждого из врагов в играющий на заднем плане простенький ритм вплетаются новые звуки.

вие творения UGA на человеческий мозг, спрогнозированное медиками в ходе лабораторных исследований, полностью подтвердилось в жизни. У обратившихся за помощью в развернутые по всей Японии стационары наблюдалась схожая симптоматика: нарушения речи и моторики, непроизвольные выкрики "Right, Left, Chi!!", попытки использовать подручные предметы в качестве музыкальных инструментов, а также навязчивые позывы пуститься в пляс, увлекая за собой медперсонал. Для борьбы с эпидемией были приняты крайние меры: выведена из конкурентной борьбы игровая приставка

Dreamcast, служившая основным разносчиком вируса. Ситуация стабилизировалась, но только до поры до времени. Совсем недавно таинственный лидер сектантов Тецуя Мицугути (Tetsuya Mizuguchi) нанес новый коварный удар. В провокационных листовках, разосланных представителям СМИ, он объявил о планах по насыщению игровых магазинов следующей дьявольской разработкой своих подопечных. Медицинские ассоциации всего мира признают, что пока они бессильны в борьбе с выведенным UGA опасным штаммом, получившим грозное имя Rez.





Таким образом, начиная свой путь в почти полной пустоте, игрок словно строит окружающий мир.

## “А теперь - дискотэка!”

На экране виднеются гуманоидный персонаж и пепрекрестье прицела. Управляя прицелом, игрок бегет на мушку одного за другим многочисленных врагов иолосует их лучами лазеров. На первый взгляд, перед нами совершенно обычная трехмерная стрелялка. Традиционно незамысловатая, прямая, как извилина телегутика. Очередной тир в ду-

хе Panzer Dragoon и Gamera 2000, разве что графика донельзя странная, да цветовая палитра местами смотрится уж очень ядовито. Подумаешь, мы и не такое видели. Ведь раз есть прицел, значит, предстоит дергать спусковой крючок до посинения - казалось бы, вот и весь игровой процесс. Оказывается, это не совсем так. С уничтожением каждого из врагов в играющем на заднем плане простенький ритм влетаются новые звуки. Наведение, выстрел, попадание - в звуковую дорожку добавился стук



ударных. Следующая серия точных выстрелов - и появляются зачатки мелодии, легкий проигрыш клавишных. Трассирующие лазерные лучи настигают новую группу врагов - и вот уже из динамиков раздается сочный танцевальный микс! Вскоре противники начинают испускать слепящие лучи света и яркие разноцветные вспышки, и редкий ДК работников-чего-нибудь не мечтает о такой светомузыке. Получается, что стоило динамизму хорошего шутера замесить с угаром клубной транс-вечеринки, как в момент испеклось свежее ответвление развесистого



Начало игры. Темнота и тишина. И только дух игрока носится во вселенской пустоте.

**Характерной чертой Rez-волюции от UGA станет появление в японских магазинах специального издания Rez Absolute Set, чей тираж ограничен до мизерных 500 копий.** О, за этим набором будет идти настоящая охота! Кроме игрового DVD и Trance Vibrator'a, в комплект входит целая куча [бес]полезного барабала с символикой Rez, как-то: футболка, наушники, очки и психodelический напульсник. Все скопом за 12000 юен (около \$100). Absolute Set поступит в продажу только в избранных магазинах сети Tsutaya, вокруг которых в спешном порядке возводятся КПП, заградительные брустверы с колючей проволокой и другие полевые укрепления. Иначе толпы воодушевленных фанатов наверняка сотрут эти заведения в порошок...



**Starfox? Starfox!** Истребители противника подозрительно напоминают R-wing'и из классической 16-битной стрелялки от Nintendo. Сейчас это вежливо называют “заимствованием”.

## Досье Интерполя

**Имя, фамилия:** Тецу Мидзугути  
**Статус:** духовный вожак и идеиний руководитель UGA

**Дата рождения:** 22 мая 1965 года  
**Место рождения:** Хоккайдо, Япония  
**Образование:** факультет искусств Японского Университета (Nihon University Faculty of Arts)

**Официальная "легенда":**

**1990:** Мицугути приходит на работу в Sega, руководит проектом аттракциона с компьютерной графикой Megalopolis. CG-ролики оттуда получают высокую оценку на фестивале компьютерной графики Siggraph (США).

**1995:** Заинтересовавшись аркадными автогонками, поступает на работу в AM3, где создает знаменитую Sega Rally Championship.

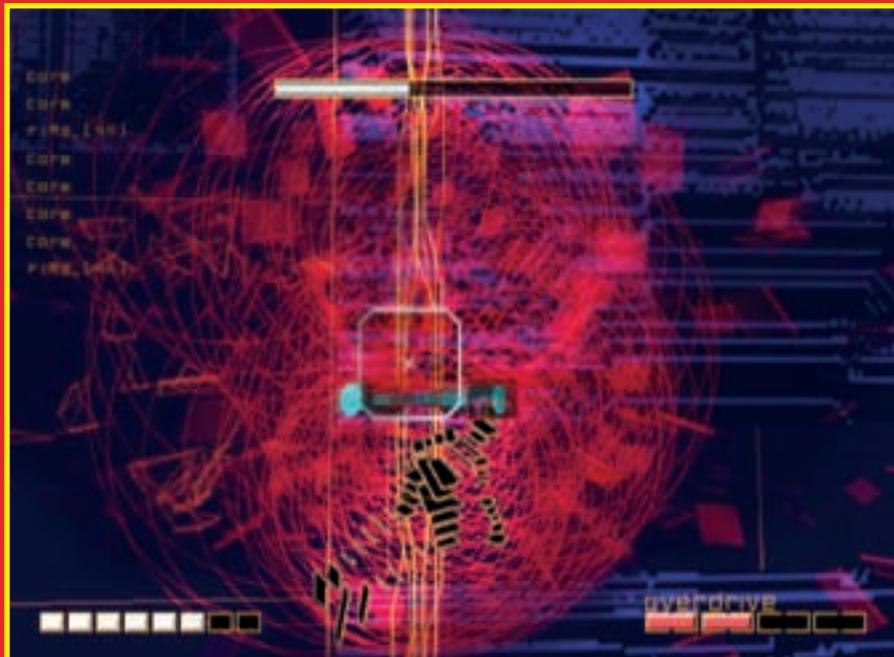
**1996:** Уходит из AM3 и основывает собственное подразделение AM Annex, вскоре выпускающее спорную Sega Touring Car Championship для аркадного чипсета Model 2.

**1998:** При участии Мидзугути создается Sega Rally 2. После чего он покидает AM Annex и создает собственную студию AM9 (Sega Shibuya).

**1999:** Ведомая железной волей Мидзугути, AM9 вступает на тернистый путь жанровых экспериментов. С помпой дебютирует их сумасшедшая "стрелялкатаңцевалка" Space Channel 5.

**2000:** AM9 меняет имя на UGA.

**2001:** Мицугути перекрашивает волосы в белый цвет. Rez-z-z-z-z-z-z.....



древа игровых жанров. Нанятые Sega дипломированные мастера кулинарии представляют редкий гастрономический изыск и одновременно свой первый проект для PS2 - музыкальную стрелялку Rez. Гурманы видеогр, это по вашей части!

### Rez-бийские игры

В основе действия лежит, как уже сказано, классический шутер. Из оружия доступны лазерная пушка с могучей батарейкой на восемь выстрелов (требующей по исчерпании этого лимита немедленной перезарядки) и спецприем Overdrive, при котором детонирует "разумная бомба", причем вполне в духе какой-нибудь Defender, Salamander или Gradius. Двигается главный персонаж "по рельсам", то есть без непосредствен-



Отрада настоящего игрока в Rez и гордость японской индустрии - Trance Vibrator.

Двигается главный персонаж "по рельсам", то есть без непосредственного участия игрока. Куда везут - туда и едем.



ного участия игрока. Куда везут - туда и едем. Заскучать не дает камера, временами принимающая бешено вращаться вокруг своей оси, подстраиваясь под атакующие со всех сторон косяки вражеской техники таким образом, чтобы метить в противника было как можно удобнее. Главная заповедь Rez - сначала стреляем, потом разбираемся, что это там на нас пикировало. Можно и вовсе не разбираться - друзей-то здесь все равно нет. Очевидно, дабы отреститься от обвинений в полной бездействии, United Game Artists пустили по кругу большую трубку, закусили грибочками и придумали историю. Следуя которой, ваш персонаж-хакер, состоящий из пустых квадратиков, самозабвенно сражается против со



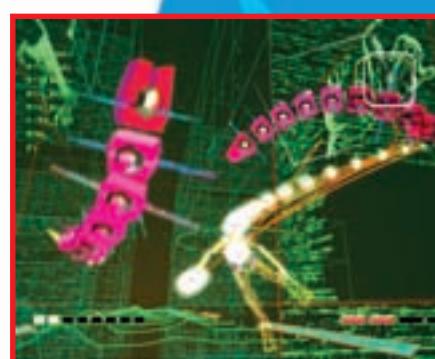
шой с ума могущественной Машины. Поэтому все в игре напрочь шизогаллюциногенное и разноцветно-кислотное. А кто сказал, что легок труд санитара леса?

## Трансвibrатор

Программисты-затейники из UGA объединили усилия с прогрессивными деятелями транс- & рэйв-культуры: и с проживающими в родной Японии, и с теми, кто творит благие дела за ее пределами. Как на подбор, в записи саундтрека отметились сплошь именитые, хорошо известные музыканты: Keiichi Sugiyama, oval, Adam Freeland, mist, Coldcut / Tim Bran, ebz, Ken Ishii и, разумеется, незабвенный (ая, ие, ое) JOUJOUKA. Перечисленные деятели зажигают сами по себе, но Rez позволяет всем желающим самим почувствовать себя DJ'ями наравне с такими вот отцами клубной музыки. Все дело в звуках (именуемых в пресс-релизе "essence sounds"), обогащающих аудиодорожку непосредственно по вине игрока. Врагов можно уничтожать в разной последовательности, а значит, по-разному будет строиться и музыка со спецэффектами. Каждый этап разложен на десять "слоеv" аудиовизуальных эффектов, открывающихся последовательно. Таким образом, начиная свой путь в почти полной пустоте, игрок словно строит окружающий мир, расстреливая врагов: ландшафт со всех сторон постепенно обретает краски, насыщенность, глубину, текстуры. Простенькие векторные линии чуть погода трансформируются в хитросплетения

**Из оперативных данных, собранных нами по крупицам, следует: секта UGA сформирована из бывших сотрудников подразделения AM9 компании Sega, ранее также носившего название AM Annex. Прежде чем с головой погрузиться в пропаганду психоделиков и совершил Space Channel-диверсию, сотрудники работали над вполне мирными и безобидными гоночными сериалами Sega Rally, Touring Car Championship и Manx TT Superbike. Нашим лазутчикам удалось выяснить, что общее число сектантов, непосредственно занятых Rez, достигает шестидесяти человек.**

**United Game Artists**



**Система наведения волнистым образом "позаимствована" из сериала Panzer Dragoon. Класс!**

кривых, затем в полигональные модели, со временем обрастающие разноцветной обшивкой - и все это под разрастающуюся тут же, на глазах (вернее, на ушах) заводную танцевальную дорожку! Сумасшедшего драйва добавят разработанное неутомимыми инженерами UGA устройство Trance Vibrator. Прибамбас со столь неприличным названием подключается к PS2 через USB-порт и примерно в десять раз усиливает вибрацию Dual Shock 2. При этом, как Тецуя Мицугути с хитрым лицом поведал публике на последней Tokyo Game Show, эту штуковину "можно пристроить буквально всюду, куда вам захочется". Скандалный аксессуар, вопреки ожиданиям, будет распространяться не через сексшопы, а войдет в специальное издание Trance Vibrator Special Package (не путать с Absolute Set, речь о котором пойдет в отдельной врезке).

## UGO-зависимость

Rez - идеальный пример того, как надо оживлять застоявшийся жанр. Достаточно было внести в него элементы Vib Ribbon и эстетику Tron напополам с галлюциногенной психоделикой - и вот, как новенький. Уже даже не важно, что все в игре двигается по заранее запрограммированным траекториям, главное совсем другое - от Rez здорово колбасит. Плющит и прямо-таки пельменит. Как на самой настоящей кислотной вечеринке, с той лишь разницей, что тут вы - стрелок, ди-джей и светотехник в одном лице. United Game Artists в своем деле толк знают. Подсаживают они нас на свои игрушки, ребята...

**Валерий "А.Купер" Корнеев**

**В продаже 20 ноября**



**Pocket PC 2002** – все что нужно знать о новейшей операционной системе для карманных компьютеров от Microsoft.

**HP Jornada 56X** – Первый карманный компьютер, работающий на Pocket PC 2002.

**Palm m125** – Молодежный КПК. Незаменимый инструмент для решения различных задач.

**«Читалки» для Pocket PC** – полный обзор программ для чтения с карманных компьютеров, работающих на ОС Pocket PC.

**Palm'овая ветвь:** итоги конкурса – чем смогли порадовать нас российские разработчики ПО для Palm.

**Nokia 9210** говорит по-русски – обзор русификаторов для первого коммуникатора от Nokia.

А также: все последние новости карманных компьютеров, мобильной связи и ноутбуков, тестирование решений «камера+принтер», новейшая концепция средств связи от Nokia и многое другое.

**MC** МОБИЛЬНЫЕ  
КОМПЬЮТЕРЫ  
**(game)land**  
www.mobilnyekompyutery.ru

Вам случайно четыре миллиона долларов не нужны? А золотыми слитками устроит? Ничего, если в Италию придется за ними ехать?... Да, все почти на халаву. Машину водить умеете? Ну и замечательно. Работа, в общем-то, несложная, но нервная. Мы называем это «The Italian Job». Тут главное - не бояться и не тормозить (во всех смыслах), но я по глазам вижу, у вас все получится...

# The Italian Job

**Жанр:** racing/action  
**Издатель/Разработчик:** SCI/Pixelogic Limited  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Driver 1-2, World's Scariest Police Chases



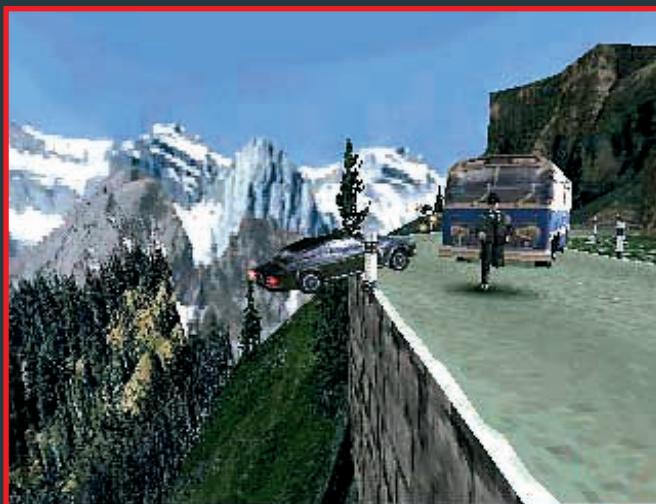
The Italian Job (далее THJ) - еще одна попытка виртуализировать кинофильм. Удивительного тут ничего нет, разве что немного трудно припомнить какую-нибудь другую игру для PS one, сделанную по английской гангстерской комедии тридцатилетней давности (см. врезку). Над созданием этого любопытного экземпляра жанра racing/action потрудились английская компания SCI и студия Pixelogic Limited. Самые злопамятные могут припомнить, что те же ребята сварганили безумно быструю и безумно бессодержательную гонялку-стрелялку Crime Killer. Что, опять дурить будут? Да нет, разработчики, похоже, остепенились, набрались

наглости (ну прямо как отсидевший Чарли Кокер), поскребли по сусекам своей гениальности и анонсировали сразу две версии THJ - для PS2 и PS one... После чего в западной прессе стало твориться что-то странное. Когда в специализированных игровых изданиях начали появляться статьи, нередко с плохо скрываемыми восторженными интонациями, это еще куда ни шло, но вот когда мужские журналы вроде новомодного и в наших краях FHM принялись настоятельно рекомендовать ее своим читателям (играйте, дес-

кать, это бонтонно и очень даже комильфо), это уже становится любопытным... Я-то теперь-то знаю, почему THJ - комильфо. Хотите быть в курсе - читайте дальше. Суть игры прекрасно передана в великолепной заставке: очаровательные глянцевые машинки, не притормаживая на поворотах, несутся сквозь солнечные лондонские джунгли, вылетая на встречную полосу, запросто нарушая не только Правила Дорожного Движения, но и элементарные законы физики. Горный серпантин,



Заезды на автобусе — это одна из самых забавных миссий в игре.



Глянцевые машинки несутся сквозь солнечные лондонские джунгли, вылетая на встречную полосу, запросто нарушая не только ПДД, но и элементарные законы физики.



трамплины, лестницы, крыши, трубы какого-то коллектора... Что-то взрывается, тормоза визжат, солнышко светит, счастья - полные сами знаете что. Свою миссию вступительный ролик замечательно выполнил - играть уже очень хочется. Поехали! Разработчики предлагают нам 5 режимов, каждый из которых интересен по-своему. Начинать можно со Free Ride, который дает возможность просто поглязеть по сторонам и попутно познакомиться с игрой. Никаких задач не ставится: выбирай авто и гоняй в свое удовольствие по длинным лондонским стритам. Главное - вытерпеть длиннющую паузу loading, характерную для всей игры. Как только берешь в руки геймпад и начинаешь "рулить", становится понятно, что уп-





равление безупречное: отзывчивое, точное, послушное, простое - никаких нареканий не вызывает. Только я сначала никак не мог понять: с какого бодуна все машины мчатся по встречной полосе? Куда смотрят их британская ГИБДД? И тут до меня дошло,

что в Англии движение-то правостороннее... Придется привыкать. С чем свыкнуться нельзя, а можно только смириться, так это с полным отсутствием хоть каких-нибудь видимых повреждений. Как ты ни врезайся, как ни переворачиваешься, ни твоя, ни другая машина николечко не изменится, разве что полигоны посыплются, да скромная полосочка в верхнем углу экрана позеленеет, потом пожелтеет, нервно покраснеет и в итоге совсем скопытится со словами: "You're Wrecked". Но до этого вы можете уверенно гонять, точно зная, что даже лобовое столкновение с кирпичной стеной на скорости 100 миль в час никак не повлияет на поведение машины. Вообще никак! Не то чтобы я любитель Destruction Derby, но подобное пренебрежение к



**Да наплевать, что люди криво-квадратные - не в людях счастье! По сторонам смотрите, по сторонам! Глядите, как солнце пробивается сквозь ветки деревьев...**



*The Italian Job* очень хорошо выглядит графически. Пустые улицы пустынны, зато встречающиеся "объекты" достаточно детализированы.



**Полиция — неотъемлемый элемент большинства миссий игры.**

реальности меня просто раздражает. Не меньше раздражают пешеходы, которых задавить, в принципе, невозможно. Сквозь них можно проехать, их можно толкнуть, их можно напугать, чтобы они забегали и засуетились, но

задавить — никак не получится. Нет, я не зверь какой-нибудь, и вообще, Carmageddon терпеть не могу, но зачем же так тупо? Фонарные столбы сбивать можно, мусорные баки переворачивать можно, автобусы (красные, двухэтажные) на бок класть можно, а леди и джентльменов - никак нельзя. Экое, в самом деле, безобразие! После Free Ride идут два очень похожих друг на друга режима: Checkpoint и Party Play. Название первого говорит само за себя: в ограниченный период времени нужно успеть доехать до определенного места, или Checkpoint'a, и так далее. Развлечение зажигательное, но еще лучше Party Play, в котором могут участвовать до 8 человек. Сплит-скрин нет,

## РЕЗЮМЕ

Несмотря на пресловутых несбиваемых пешеходов, мнущиеся машины и отсутствие multi-player'a со сплит-скрином, игра чрезвычайно симпатичная. Я даже сказал бы, очаровательная, подкупавшая не столько совершенством графики, сколько великолепно переданной атмосферой английской комедии и бесшабашным динамизмом.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**8.6**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Одна из наиболее ярких игр этой осени, *The Italian Job*, несомненно, стоит вашего самого пристального внимания. Красивая, стильная и динамичная игра.



Комедия *The Italian Job*, снятая английским режиссером Питером Коллинсоном (Peter Collinson) в 1969 году, приобрела у себя на родине статус прямо-таки культового фильма, и это явление столь масштабно, что каждый год под рождество одноименное телевизионное шоу пользуется у обитателей Туманного Альбиона большей популярностью, чем речь королевы. Следуя сюжету, только что вышедший из тюрьмы молодой авантюрист Чарли Крокер, настоящий лондонский кокни (его играет легендарный комик Майкл Кейн (Michael Caine)), собирается утащить 4000000 долларов золотыми слитками прямо из-под носа итальянской мафии и туринской полиции. Это обернулось самой большой в истории кино дорожной пробкой, автомобильным побегом по крышам стадиона, плотине и канализационным трубам, безумством на заводе Fiat, гонками по горному серпантину в Альпах и не-предвиденным драматическим финалом в стиле Гая Ричи.

# ОБЗОР



*Создается впечатление, что в игре автомобили летают, а не ездят.*

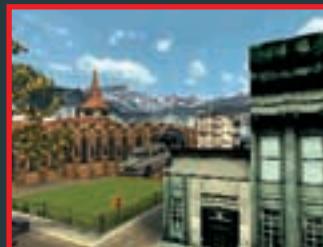
каждому придется по очереди проходить "чекпойントовую" трассу на протяжении заданного числа уровней. Следующий режим, Destructor, идеально подходит для тренировки перед "большим" делом: на протяжении 20 уровней (10 лондонских и 10 туринских) игроку вместе с новой машиной дается новое водительское задание, сложность которого увеличивается в геометрической прогрессии. Цель - испытание скорости реакции и каскадерской ловкости.

Но суть и смак всей игры - режим The Italian Job: 16 миссий (8 лондонских, 6 туринских и 2 альпийских), объединенных общим сюжетом, представляющим собой адаптированный сценарий фильма. Между заданиями - прикольные видеоролики, бесподобно озвученные самим Майклом Кейном, вешающим с неповторимым лондонским носовым прононсом. Описывать содержание миссий бесполезно: большинство из них укладывается в простенькую схему "доехать в пункт А за N секунд", но то, что на словах звучит убого и примитивно, на деле превращается в источник многочасового ад-

реналинового развлечения. Великолепно продуманные, очень большие, просто огромные города являются идеальной ареной для головокружительных гонок как для роскошного лимузина и почтового фургончика, так и для спортивных "торпед" и маршрутного автобуса. Процесс вождения в ТНЖ физически приятен, и не только благодаря вышеупомянутому управлению, но еще и потому, что представленные города почти реальны. Добраться до нужной точки можно десятками способов - игрок ничем не скован, ему предоставляется полнейшая свобода выбора. Но

вряд ли геймплей ТНЖ вызывал бы столько положительных эмоций, если бы не графическое оформление игры. Да наплевать, что люди криво-квадратные - не в них счастье! По сторонам смотрите, по сторонам! Глядите, как солнце пробивается сквозь ветки деревьев... Смотрите-ка - это же Трафальгарская площадь! Парламент - прямо как с сигаретной пачки... А это что - Биг Бен? Он самый! Ну прямо как в школе учили... Как-то так получилось, что ребята из студии со странным названием Pixelogic воспроизвели хрестоматийные лондонские образы и итальянское обаяние Туринса с более

**Добраться до нужной точки можно десятками способов - игрок ничем не скован, ему предоставляется полнейшая свобода выбора.**



чем впечатляющей для PS-one степенью детализации. Больше "Сонька" не выжмет, это факт. Но больше уже и не надо: эффект достигнут - ощущение присутствия в настоящих городах, ощущение участия в гонке по улицам, описаным в путеводителях, уже передано. Короче, если вы еще не поняли, куда я клоню, смотрите "Мое мнение". Хватит тут болтать - играть надо.

P.S. Не ходи к гадалке - найдутся знакомые, которые будут относить ТНЖ к семейству "драйверовых". Это будет сопровождаться активной жестикуляцией и громкими выкриками иностранного слова "клон". Не дожидайтесь, пока они станут тыкать пальцем в хит-парады и кричать, что Driver - это наше все. Не надо им доказывать, что в ТНЖ совершенно другие акценты



**Упомянутая Трафальгарская площадь, как ее видят в SCI.**

в игровом процессе и пр., просто произнесите следующую фразу: "Хотя общность бандитской темы и идеализации романтических 60-70-х дают поводы для сравнения, на мой взгляд, расхождения между тщательно культивируемой в Driver атмосферой гангстерского Чикаго/Лас-Вегаса и обаянием лондонских авантюристов не меньше, чем между японскими якудза и солнцевской братвой". The Italian Job подкупает своей несерьезностью, какой-то комедийностью, словно бы она сделана не для того, чтобы игрок подскакивал на стуле от "страшной" неожиданности, а просто провел часок-другой за ненавязчивым стопроцентно британским racing/action. Ну, так вы определились, нужны вам четыре миллиона долларов или нет?



Поклонники The Italian Job (а их в Англии хватает) утверждают, что саундтрек к их любимому фильму - самый редкий саундтрек Британии. Его стоимость доходит до 70-80 фунтов стерлингов! Я вспомнил об этом, потому что в игре мне очень понравились веселеные мелодии в стиле ретро, которые дублируют содержание уникального диска. Автор саундтрека - подзабытый ныне Куинси Джонс (Quincy Jones), а главная песня On Days Like These сочинена в соавторстве с Доном Блэкем (Don Black) и пропета Мэттом Монро (Matt Monro). Эта композиция была не раз переиздана и впоследствии даже спродюсирована сэром Джорджем Мартином (George Martin), продюсером The Beatles. А недавно саундтрек The Italian Job был переиздан на виниле во Франции.

Иван Напреенко

**Hot Wheels - популярная в Штатах игрушка компании Mattel. Автомобильчик с инерционным механизмом и пусковое устройство для него.**

**Жанр:** racing/action  
**Издатель/Разработчик:** THQ/Hot Gen Studios  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** N-Gen Racing, Hot Wheels: Turbo Racing



Незатейливая забава, покорившая не одно поколение американцев, совершенно неизвестная в России (поклонники «Хэппи Милл» и сети «веселых и вкусных» ресторанов не в счет). Очередная игрушка заграниценного детства, ставшая видеоигрой. Ждёте банальны слов: «Это наш шанс узнать...» или «Теперь мы сможем попробовать...»? Да, это наш «шанс», и мы действительно «сможем попробовать». Вот только стоит ли? Что бы там ни говорили про сюжет, количество этапов и оригинальность, только для большинства пользователей знакомство с игрой начинается с графики. Hot Wheels Extreme Racing - игра новая, но визуальном плане... С одной стороны



## Hot Wheels: Extreme Racing

ны, работает все быстро, ошибок минимум, да и художественный дизайн уровней весьма неплох. С другой стороны, неплох он (дизайн) уж как-то очень местами. Трехмерные модели слишком просты и угловаты. В 1997 это, наверное, смотрелось бы здорово, сегодня же выглядит

Три типа ракет, пулеметы, мины. Бустеры, масляные луки, электрошок. 12 трасс для одиночной и столько же для многопользовательской игры. «Уникальные» миры, возможность участия до четырех игроков одновременно и т.д. Вот только все это мы уже сотни раз видели, и

интереснее от этого не становится. Возможность создать собственный автомобиль (восемь типов корпуса, апгрейд двигателя, покрышек, крыльев) - интерес на день-два, не более. А вот разделение трассы на три этапа (наземный, воздушный и водный) и машинка-трансформер (катер, самолет, автомобиль - трансформация выполняется непосредственно в ходе соревнований) - это уже шаг в верном направлении. Нет, действительно здорово. Только игру это все равно не спасает. Несбалансированное расположение камеры, неудачное оружие, дурацкий алгоритм контроля столкновений (неприятно подорваться на ми-



### РЕЗЮМЕ

Не перестаю удивляться шквалу гоночных игр, захлестнувшему PlayStation. Вначале это было весело. Позже стало раздражать. Сейчас... Сейчас мне просто скучно. Новая гонка? И что с того?

#### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**5.4**

#### СЛОВО РЕДАКТОРА

Первые полчаса эта игра даже начинает нравиться, но затем все возвращается на круги своя. Все это мы уже видели бесконечное количество раз!



*Если догнать противника вы не можете, попробуйте его уничтожить.*



не, будучи уверенным, что обогнал ее) и... Я мог бы продолжить. В принципе, Hot Wheels достаточно пристрастна, и я мог бы попытаться переадресовать ее малышам, только стоит ли? Детские гонки на PlayStation сейчас переживают бум, и найти что-либо более подходящее можно без особых трудов. Вот так.

А. «Хаппосайчик» Ковалев

# Red Faction

**Задумывались ли вы когда-нибудь о предназначении компьютерных игр? Возможно, ключом к пониманию общего восприятия виртуальных забав является ответ на другой вопрос. Чего добиваются разработчики? Если отбросить коммерческий интерес, то несложно будет заметить эволюцию их стремлений. Первоначальной целью было развлечь аудиторию, и постепенно она переросла в попытку различными способами сымитировать реальность.**

**Жанр:** FPS

**Издатель/Разработчик:** THQ/Volition

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:**

Half-Life, Medal of Honor



PlayStation®2

Существенный рывок в этой области сделала компания id Software, сотрудники которой решили, что самый лучший способ усилить эффект присутствия - это показать мир так, как видят его все люди. В результате в 1988 году в свет вышел первый в мире shooter с видом "из глаз" Wolfenstein 3D. За ним последовал еще более удачный Doom, и пошло, и поехал... Такие игры, как Quake и Half-Life, стали настоящими вехами в истории индустрии, и уже от них в большинстве случаев берут свое начало самые достойные из современных shooter'ов. Об одном из них и пойдет речь в этой статье. Компания Volition решила поведать нам героическую историю о рядовых тружениках марсианских рудников из недалекого будущего. Развернув крупномасштабную пропаганду, корпорация Ultor заманила туда немало простаков, пообещав им стабильную и хорошо оплачиваемую работу, на деле оказавшуюся настоящей катограй. Разразившаяся в колонии чума стала последней каплей, переполнившей чашу терпения особенно яростных ненавистников Ultor. Объединившись в "профсоюз" под названием «Red Faction», они начали бороться с мучителями, постепенно поднимая с колен отдельные группы рабочих. Вам же достанется скромная роль одного из них - пролетария по имени Паркер. В свое время Red Faction считалась чуть ли не

прорывом в жанре, и все благодаря движку Geo-Mod, который позволяет разрушать и деформировать окружающую среду. Но по мере приближения к финалу его возможности все более уменьшались, а вместе с этим исчезала и вся революционность игры. Но подробнее об этом я расскажу чуть позже, а пока рассмотрим другие особенности игрового процесса. Red Faction (далее RF) имеет много общего с уже упомянутой Half-Life. Путешествуя по подземельям и военным базам, вы станете свидетелем многих событий, которые будут протекать без вашего участия. Они и радио-посланья от союзников и будут вашим единственным источником информации вплоть до середины игры. Никакого деления на уровни в RF нет и в помине. Несмотря на наличие миссий, которые вам придется проходить, главенствующей целью для вас станет выживание. Поначалу это не составит никакого труда. Но позже, когда у врага появятся мощные пушки, на прохождение каждого участка пути будет уходить множество попыток (к счастью, сохра-



**В свое время Red Faction считалась чуть ли не прорывом в жанре, и все благодаря движку Geo-Mod, который позволяет разрушать и деформировать окружающую среду.**

# ОБЗОР

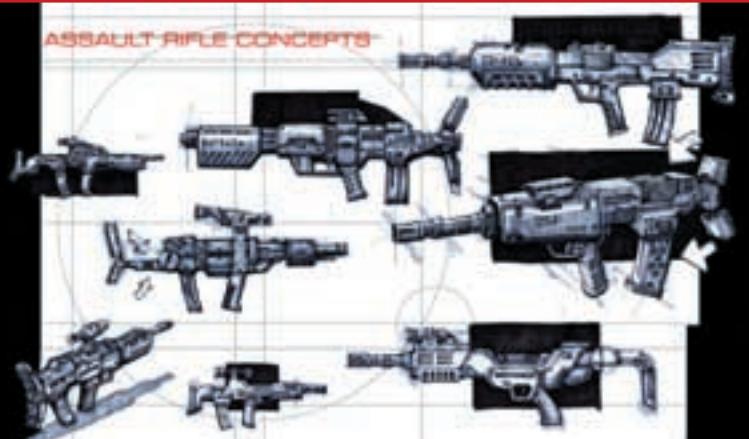
няться можно в любом месте). Ключом к успеху станут продуманность действий, быстрая реакция и меткость. Последним навыком овладеть несложно благодаря великолепному управлению. Контролировать свое передвижение можно только аналоговыми ручками: левая отвечает за ходьбу, а правая - за вращение камеры. Похожая модель управления уже применялась ранее в таких играх для PS one, как Quake II и Medal of Honor. Но в RF она наконец-то стала пригодной для использования. Тем не менее, в плане точности джойстик все же уступает мыши, которую RF, к сожалению, не поддерживает. Этую проблему разработчики решили посредством функции автоприцеливания. Будь в сантиметре от врага, мушка сама ловит его, поэтому вам не нужно заботиться о четком наведении. Всего в игре 15 видов оружия, и почти каждый из них можно использовать по-разному: автомат Submachine Gun способен стрелять двумя видами патронов, гранату можно настроить на взрыв при ударе или с задержкой в несколько секунд, а если снять с огнемета баллон с горючим, получится неплохая фугаска. Враги, для усмирения которых предназначен весь этот арсенал, особым разнообразием не отличаются. В ос-



Редкие сюжетные вставки игры выполнены на движке, в силу каких-то причин умельцы из Volution поленились делать CG-ролик.



Примерно так выглядит работа знаменитого движка Geo-Mod: стены, земля, ничего не может устоять перед ракетным залпом.



А это уже концепт-арт штурмовой винтовки, какая-то из этих "красавиц" заимела себе 3D-копию.

новном вы сражаетесь со стадами охранников, броня которых утолщается по мере вашего продвижения вперед. Гораздо реже встречаются летающие роботы, которые любят посыпать вас шквальным огнем, и кусающие мутанты разных габаритов. Однако опасности подстерегают вас не только на земле. Забравшись в подлодку или летательный аппарат, вы столкнетесь с такими же агрегатами.

Все эти противники, кроме разве что мутантов, опасны не только из-за внушительной амуниции, но и благодаря недюжинному искусственному интеллекту и умению работать в команде. Охранники ни за что не станут идти напролом. Прежде чем атаковать вас, они попытаются отыскать укрытие. Если оно окажется ненадеж-

Разнообразие ситуаций и наличие шпионских миссий не позволят вам расслабиться или заскучать.

## РЕЗЮМЕ

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

7.8

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Не смотря на всю амбициозность, после выхода страсти вокруг проекта углеглись. И теперь это не более чем просто хороший FPS.

есть, как вы помните, еще одна примечательная деталь. Возможность разрушать ландшафт заставит вас совсем по-другому воспринимать виртуальный мир RF. Абсолютно все горные породы, а также некоторые бетонные сооружения благодаря движку Geo-Mod (Geometrical Modification) уже не являются непреодолимым препятствием. Непоколебимым остался лишь металл (двери и прочие механизмы) и более крепкий бетон, из которого состоят элитные подземные базы Ultor. Все остальное можно разнести в пух и прах (при наличии боеприпасов, разумеется). Конечно, дробить камни обычными пулями вы не сможете. Для этого годятся только взрывчатка или буро-

вые машины. И то и другое ценится в RF почти на вес золота, поэтому не наитесь, что разрушаемость окружающей обстановки даст вам существенное преимущество на поле боя. Скорее наоборот. Если в других FPS вы могли, спрятавшись от вражеских пуль за углом, чувствовать себя в безопасности, то здесь вам придется беспокоиться о том, нет ли у врага ракетницы. В целом, геймлей, несмотря на обилье стрельбы, далек от аркадности. Динамика происходящего и наличие шпионских миссий не позволяют вам заскучать. Ну а если основной режим все же надоел, то стоит заглянуть в Multiplayer. Здесь вы можете сражаться как друг против друга (через split-screen), так и с компьютерными оппонентами. Девять специально построенных арен помогут в полной мере насладиться беспрецедентной интерактивностью декораций.

Графика RF - штука спорная. С одной стороны, мы имеем хорошие текстуры и приятные спецэффекты, а с другой - угловатость и низкую детализацию. И это, в принципе, неудивительно, ведь окружающая среда отличается масштабностью, да и технология Geo-Mod требует немалых ресурсов. Частота смены кадров явно не дороживает до современных стандартов, а в моменты многочисленных взрывов (то есть генерирования деформации ландшафта) заметно резкое торможение. Масла в огонь подливают регулярные загрузки, которые происходят каждые пять-десять минут и делятся секунд 15. Подобный недочет уже трудно чем-то оправдать, поскольку проблема дозагрузки данных была вполне разрешимой даже на PS one. Как я уже говорил, благодаря движку Geo-Mod Red Faction вполне можно назвать вехой в истории компьютерных развлечений. Но оснований считать эту FPS полноценным хитом лично я не вижу. Перед нами просто очередная хорошая игра для PS2, и больше от нее, наверное, никто и не ждал.

Mac Fank

# Spider-Man 2 Enter: Electro

**На протяжении всей своей истории человечество не переставало придумывать себе идолов и защитников. Некогда безобидная мифология в наш век повальной коммерциализации переросла в доходный бизнес. Эксплуатируя естественную человеческую потребность в кумириях, акулы капитализма породили бесчисленное количество супергероев.**

**Жанр:** action/adventure  
**Издатель/Разработчик:** Activision/Vicarious Visions  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Spider-Man



Не последнее место в этом братстве занимают персонажи студии Marvel Comics, созданные Стэном Ли (Stan Lee). Его творческая мысль дала жизнь многим известнейшим борцам за справедливость, как, впрочем, и злодеям. Но, устремившись со страниц комиксов в мир компьютерных игр, далеко не все из них нашли признание. Тот же Человек-Паук (Spider-Man) долгое время игнорировался разработчиками, которые еще в 16-битные времена отдавали предпочтение персонажам вселенной X-men. По достоинству оценить весь потенциал героя смогла лишь команда Neversoft, которая прошлым летом выпустила игру с его участием. За лаконичным названием "Spider-Man" скрывалось то, о чем уже давно перестали мечтать ценители комиксов. Подлинный Человек-Паук, воплощенный в великолепном action-adventure, стал роскошным подарком для всех геймеров вне зависимости от возраста и пристрастий.

Год - это минимальный срок для изготовления достойного сиквела, имен-

но столько прошло с момента выхода Spider-Man (далее SM). Продолжение паучьих приключений входило в число самых многообещающих релизов для сдающей позиции PSX. Стоящих анонсов для нее осталось совсем немного, поэтому каждая достойная игра, появляющаяся на приставке - своего рода событие, заслуживающее пристального внимания. К сожалению, Spider-Man 2 Enter: Electro (далее SM2) не удалось в полной мере оправдать ожиданий по одной простой причине: делали игру вовсе не те дизайнеры и программисты, что трудились над оригиналом. Впрочем, новые разработчики из Vicarious Visions решили не искушать судьбу и постарались свести к минимуму степень своего вмешательства в проверенную концепцию. За это честь им и хвала, однако нежелательных изменений все же избежать не удалось.

**Несмотря на то что игра по-прежнему использует модифицированный движок THPS, качество графики заметно снизилось.**

Спустя несколько секунд после вдавливания кнопки "Power" вас встретит приветственный видеоролик, вернее, нарезка, состоящая из заставок SM. Веселой песенки про Человека-Паука из сериала 70-ых годов в начале, увы, больше нет. Зато главное меню не претерпело практически никаких



**"Я в домике," - сказал Человек-паук, и, как в детских играх, это железное правило сработало, а враги остались ни с чем...**

изменений, кроме добавления некоторых новых опций вроде режима редактирования, позволяющего создать свой собственный вариант супергероя, наделив его комбинацией способностей из списка доступных. Да и расширенная секция тренировки (Danger Room) стала куда приятнее.

Оттачивать мастерство вы будете в голограмической комнате Людей Икс, а вашими наставниками станут идейный вдохновитель мутантов Профессор Икс (Professor X) и Бродяга (Rogue). Разнообразные упражнения помогут в полной мере освоить сверхчеловеческие навыки Питера Паркера (Peter Parker).

Поводом для столь усиленных тренировок на этот раз стал злодей, имя которого вынесено в название игры. Не успел Человек-Паук засадить в кутузку доктора Осьминога, как другой враг показался на горизонте. Повели-



тель заряженных частиц Электро (Electro) вероломно выкрад из секретной лаборатории прибор, который при должной доработке способен многократно увеличить его силу. Заручившись поддержкой нью-йоркской мафии, громоверхец приступил к поискам недостающих деталей. Принцип игрового процесса SM2, как я уже говорил выше, остался прежним. Но специально для тех, кто не успел ознакомиться с первой частью, я пишу следующие абзацы. Виртуальный Спайдермен умеет все то, что он умел в комиксах, и даже больше. Он

стоял Паук в первой игре, давно повержены, и теперь либо протирают штаны, сидя за решеткой, либо зализывают раны в своем логове. Зато ты Электро взялись прикрывать Шокер (Shocker), Хаммерхед (Hammerhead) и Песочный Человек (Sandman).

Однако восстанавливать справедливость вам будут мешать не только вышеназванные негодяи. Пару палок в колеса не поленились вставить и авторы игры. Абсолютно бесконтрольная камера всегда имеет свою точку зрения на события. Свою строптивость она любит демонстрировать в самые неподходящие моменты, лишая вас ориентации и возможности нормально управлять персонажем, который вдобавок менее чутко реагирует на команды, чем раньше.

Несмотря на то что игра по-прежнему использует модифицированный движок Tony Hawk's Pro Skater, качество графики заметно снизилось. Как вы помните,



SM визуальном плане выделялась весьма неплохими 3D-моделями, на удивление хорошими текстурами и практически не тормозила. Все эти достоинства улетучились, как только за

не уровни. Обширные площади и чрезмерное количество движущихся объектов не могли не сказать на качестве 3D и частоте смены кадров.

Если что и является причиной для ра-

**Виртуальный Спайдермен умеет все то, что он умел раньше в комиксах, и даже больше.**



Воротилы преступного мира решают судьбу Человека-паука. Он вновь спутал им все карты.

ности, так это звук. Враги, с которыми вам предстоит сражаться, удивят вас своей общительностью. Разнообразные угрозы, отпускаемые ими в пылу драки, развеселят вас своей наивностью. Сам же Паук комментирует буквально каждый свой шаг, демонстрируя врожденное чувство юмора. К тому же, его реплики могут содержать не только остроты, которых у Паркера целый вуз, но и полезные подсказки. Как видите, общая картина вырисовывается не очень радужная. Про-

без труда липнет к любой поверхности, будь то стена или потолок. При этом недюжинная сила помогает ему совершать головокружительные прыжки, поднимать предметы весом в тонны и раздавать тумаки направо и налево. Но основное оружие любого паука, включая того, что расхаживает в красно-синем трико - это паутина, которую можно использовать и в качестве оружия, и как средство передвижения.

Играя в SM2, вы будете с ностальгией вспоминать те счастливые времена, когда для завершения уровня достаточно было просто добраться до конца или опустить несколько рычагов. Теперь вам придется постоянно ломать голову над тем, как пройти тот или иной участок, не провалив задание и не потеряв жизнь. Слабо, например, остановить движущийся по земле самолет, не попав под его винты и еще следя за тем, чтобы тот не врезался в разбросанные на пути баки с горючим?

Следующая труднопреодолимая проблема игры - боссы, все они весьма крепкие орешки. Попытки склеить их паутиной не принесут ощущимой пользы. Чтобы одолеть супостата, нужно найти брешь в его обороне, что непросто. Хорошо хоть ряды злодеев заметно поредели. Все воротилы преступного мира, которым противо-



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Продолжение великолепной игры, к сожалению, во многих аспектах отстает от оригинала. Очень жаль.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**7.3**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Я бы не стал делать столь суровых выводов. Опытный сиквел, хотя он и не смог полностью оправдать надежд фанатов оригинальной игры.



В арсенале нашего сине-красного друга есть целый набор приемов, позволяющих ему зрелищно и без труда расправляться с врагами.

дело взялась Vicarious Visions. Нельзя сказать, что модели сильно пострадали, зато «мигающие» полигоны на крупных персонажах теперь стали вполне нормальным явлением. Текстуры - это просто катастрофа. Громадные и уродливые пиксели смотрят на вас отовсюду, постоянно напоминая, что в приставке всего один мегабайт видеопамяти. Тем не менее, Neversoft сумела доказать, что и этого вполне достаточно. Ошибка авторов SM2 заключается в том, что они соорудили слишком сложные в графическом пла-

дожении "Человека-паука" отстает от оригинала по многим пунктам. Особенно расстраивает визуальный регресс. Да и геймплей хоть и стал разнообразнее, но все-таки, на мой взгляд, потерял в увлекательности. Spider-Man 2 Enter: Electro не назовешь провалом, но, тем не менее, после ознакомления с игрой остается чувство легкого разочарования. Вот что бывает, когда за разработку берутся не те люди.

Mac Fank

# One Piece Mansion

Что такое настоящая головоломка? Наверное, это зависит от восприятия. Для одних ей может стать стакан с падающими фигурками. Для других - шустрый колобок, пожирающий призы в лабиринте. Для третьих – картинка, разрезанная на сотни маленьких кусочков. Головоломки многообразны, для каждого найдется что-то свое. Лично я увлекаюсь японскими. Для PlayStation.

**Жанр:** puzzle  
**Издатель/Разработчик:** Сарсом/Сарсом  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Crossroad Crisis



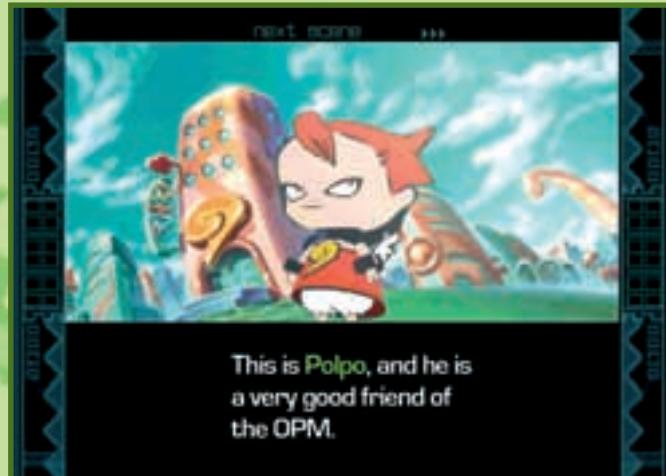
## Судьба управдома

One Piece Mansion (далее OPM) - головоломка необычная. Точнее, головоломка не в классическом смысле слова. Здесь не нужно выкладывать ряды из разномастных блоков или составлять цепочки из фишек одного цвета. Это забава другого толка (в чем-то близкая к Lemmings): здесь игроку придется управлять много квартирным домом и иметь дело с его жителями.

OPM - игра концептуальная. Начинающий менеджер Полпо (Polpo) и его сестра Патико (Putico) должны обеспечить финансовое процветание многоквартирного дома, сдавая имеющуюся жилплощадь в аренду. Благо, и места и желающих хватает. Вся хитрость в том, что все должны быть довольны. Каждый жильец имеет стресс-индикатор, заполняющийся при конфликтах с окружающими. При достижении критической точки

бедолага выходит из себя, учиняя самодеструкцию и заодно разнося дорогостоящие апартаменты, в которых обитает. Избежать непоправимого помогает индикатор отношений с соседями. Синяя стрелка в направлении квартиры - любовь и взаимопонимание. Красная - неприятности. Расселить жильцов таким образом, чтобы избежать конфликтов - основная задача игрока. Задача номер два - непрерывно развивать бизнес, вкладывая финансы в строительство всех новых и новых квартир. При этом конкуренты (владельцы аналогичного заведения) будут мешать процессу, строя всяческие козни. Например, запросто могут устроить поджог или подложить жильца-дебошира. Будьте начеку.

Играть в One Piece Mansion можно двумя способами. Первый называется endless - бесконечная забава. Никаких ограничений. Строим, расселяем, подселяем и снова строим. Game Over наступает лишь в тот момент, когда игрок влезет в большие долги. А второй способ – story, соцсоревнование Полпо с конкурентами за звание самого-самого. Семь миссий, для выполнения которых требуется достичь определенной цели быстрее, чем соперник (например, выстроить оговоренное количество этажей и т.д.).



Это в высшей степени оригинальная головоломка начинается с традиционного для Сарсом комикса, посвященного герою игры.

## Веселые соседи...

Чем поразила меня One Piece Mansion, так это своими героями. Обычно персонажи головоломок исполняют роль сугубо косметическую. Кирпич, цыпленок, воздушный шарик - какая разница? Для игрового процесса это, в сущности, не имеет никакого значения. Однако у Сарсом все по-другому. Каждый жильец - неповторимая личность... Чуть

было не сказал: "живущая собственной жизнью". Нет, конечно, однако приятно видеть в поступках персонажей логику. Ронин (Rouin) - старшеклассник, все дни проводит, готовясь к вступительным экзаменам, и обычно слишком занят, чтобы обращать внимание на мир вокруг себя. Однако стоит соседу сверху, экстремалу Карлосу (DJ Carlos), слишком громко включить стереосистему, и парнишка выходит из себя, заливая гневными эманиаци



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



ями все вокруг. Ай-тян (Ai-chan) - девушка, которая всех любит. Будьте внимательны: в компании с дебоширами настроение Ай быстро портится. Тобимару (Tobimaru) - ниндзя-фанатик, который непрерывно совершенствует свое мастерство, метая сюрикэны в стены, чем вызывает беспокойство соседей. Доктор Опэ (Dr. Ope) - безумный терапевт, всегда готов сделать угол антидепрессанта соседу слева и вколоть десять кубиков депрессанта соседу справа, в общем, темная личность. Ми (Mee) - инопланетянин, от нечего делать превращающий соседей в коров. Кинокио (Kinokio) - мальчик из дерева. Сарсом постаралась на славу, чтобы Полпо не было скучно. А ведь еще есть дебоширы, подсыпаемые конкурентами, и проблемные жильцы: П-11 (P-11) - увешанный ракетами робот, Содайгоро (Soudaigorou) - монстр, пожирающий мусор. И еще боссы - безумный дирижер, устроивший на квартире репетицию оркестра, тронувшийся умом экстрасенс и т.д. И все это - у вас дом, сумасшедший, абсурдный, но удивительно живой.

### Это не мазня, это соцреализм!

Дизайн One Piece Mansion - японский до последнего деревца. Очаровательные большеголовые человечки с комично маленькими тельцами. Так называемый SD (Super Deformed) стиль. Огромные глаза и прочие штампы японского масскультта. Анимешники и прочие неравнодушные к Японии игроки, уверен, придут в восторг. Остальные... Остальные наверняка обратят внимание на качество прорисовки, детальность интерьеров и прекрасную анимацию. Житейские сценки из жизни квартирантов столь увлекательны,



**Милая Ai-chan — самый лучший постоялец вашей гостиницы.**

**Дизайн ОРМ – это очаровательные большеголовые человечки с комично маленькими тельцами.**



**Периодически Polpo приходится покидать свою квартирку, чтобы навести порядок в своем доме.**

## РЕЗЮМЕ

Толика фантазии - и самая нудная работа превращается в развлечение. Вот так поиграешь, и хочется бросить все и, как когда-то Остап Бендер, переквалифицироваться в управомы.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7	<b>7.2</b>
ЗВУК	6	
УПРАВЛЕНИЕ	7	
GAMEPLAY	8	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8	

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Я даже и не мог себе представить, что у Сарсом может получиться настолько сильная головоломка, когда жанр, казалось бы, давно уже себя исчерпал.

**A. "Хаппосайчик" Ковалев  
[happosai@mail.ru](mailto:happosai@mail.ru)**



**ПРИ ПОКУПКЕ  
НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ — ПОДАРОК!!!**

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

# ICO



**В век торжества стандартных решений, когда основной проблемой большинства разработчиков становится лишь создание примечательных графических решений, по-настоящему оригинальные игры стали большой редкостью. Отличная графика, симпатичная анимация и кусочками надерганный из общепризнанных хитов прошлых лет игровой процесс - все это признаки нового поколения игровых платформ.**

**Жанр:** adventure  
**Издатель/Разработчик:** SCEI/SCEA  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** нет



PlayStation® 2

Чтобы быстро выпускать хорошо продаваемые игры, издательствам приходится прибегать к массе ухищрений, многократно используя одни и те же технологии, изменения в проектах лишь сюжетные линии и общую направленность дизайна. О какой оригинальности может идти речь, когда очередной суперпроект должен быть сдан за десять месяцев в строгом соответствии с ассигнованными на него средствами? Игровая библиотека PlayStation 2, увы, пока в подавляющем большинстве случаев



Типичная игровая ситуация: пока Ico прилагает поистине титанические усилия для поисков выхода, Jorda задумчиво смотрит на него со стороны...

и атмосфера одной из красивейших игр на сегодняшний день. Печальную историю проклятой таинственными силами деревни на краю света, где в каждом поколении появляется на свет ребенок с рогами, вы, наверное, уже знаете из наших прошлых материалов об этой игре. Ритуальное жертвоприношение не состоялось, и волеко судьбы очередному паженку (Ico) было суждено освободиться из приготовленной могилы, чтобы спасти из плена еще одно невинное создание - дочь властительницы замка и по совместительству коро-



**ICO – это яркая демонстрация того, что игры как искусство все еще имеют право на существование.**



является примером именно такого подхода к делу. К счастью, далеко не все компании работают по таким принципам. И еще более приятно сознавать, что такая необычная студия (правда, пока безымянная) появилась в составе Sony. Ее первый проект под названием ICO - яркая демонстрация того, что игры как искусство все еще имеют право на существование. А ведь помимо потрясающего артистизма ICO представляет нам совершенно новый тип игрового процесса, столь же невероятный, как

левы теней. Беззащитную и прекрасную девушку Jorda вы встретите буквально через минуту после начала игры. Она будет сидеть в гигантской клетке, раскачивающейся под потолком высоченной башни. Тут же проявится и первое несоответствие ICO классическим игровым канонам. Спящая принцесса, будучи, как и положено, целью прохождения игры, будет следовать с вами бок о бок на протяжении всего действия. О ней нужно заботиться, ее нужно охранять, для нее нужно открывать дорогу че-

# ОБЗОР

рез многочисленные комнаты и залы огромного замка. Разрушив клетку и освободив принцессу, наш герой выясняет, что общаться с ней будет несложно. Увы, Jorda говорит на другом, совершенно непонятном языке. И в то время как реплики Ico все-таки дублируются англоязычными субтитрами, слова Jorda предстают перед нами в виде странного иероглифического письма. Спустя несколько мгновений после того, что можно было бы при других обстоятельствах назвать знакомством, мы встречаемся с другими обитателями, на первый взгляд, со-

рых позволит вам передвигаться все дальше и дальше по таинственному замку. Однако вы не найдете головоломок в привычном смысле этого слова (всевозможных установок с кнопочками, рубильниками, шифрами и кодами) - все задания здесь построены вокруг того, как главный герой пытается проникнуть в очередное помещение сам и провести в него принцессу. Jorda не умеет лазить по подвешенным во многих залах цепям, не слишком хорошо прыгает и вообще крайне нерешительна. Через многие препятствия вам придется проводить ее за

рано или поздно обязательно будет совершено нападение. Как только вы услышите ее крик, бросайте все и немедленно возвращайтесь, пока тени не забрали Jorda с собой. Кстати, даже если им удалось утянуть принцессу за собой в открывшийся в полу проход, не теряйте надежды. Пока Jorda видна на поверхности, ее еще можно спасти, просто протянув руку и выдернув из объятий тьмы. Искусственный интеллект принцессы - предмет особой гордости разработчиков. На программирование разума Jorda было потрачено около шести ме-



AI принцессы - предмет особой гордости разработчиков. На него было потрачено около полутора лет работы.



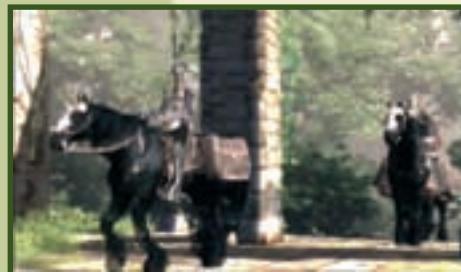
вершенно пустого и мертвого замка. Зловещие тени, существа, будто сотканные из пронизанного ужасом воздуха, стремятся поймать принцессу и отправить ее обратно в царство тьмы. На первых порах это их единственная задача. Королева все еще не считает ICO серьезным противником, и поэтому тени мальчика, как правило, не трогают и лишь стараются отбросить его подальше от принцессы. Ваша задача - во что бы то ни стало защитить Jorda от теней и постараться уничтожить врагов, поначалу пользуясь лишь деревянной палкой. Позднее в игре вы сможете найти и другое оружие. Впрочем, action-элементы введены в ICO как будто случайно, чтобы дать игрокам возможность расслабиться и одновременно не внушать им чувство полной безопасности. Основным же игровым элементом в ICO являются головоломки, решение кото-

рушки. Чтобы Jorda залезла по лестнице или перепрыгнула через пропасть, необходимо сначала добраться до пункта назначения самому, а потом позвать ее и протянуть руку. От теней Jorda убегает сама, правда, далеко не всегда успешно - все равно ей требуется постоянная защита. Зато принцесса умеет открывать магические заколдованные двери, которые при открытии распространяют вокруг мощ-

дить, когда представлена самой себе. Не исключено, что принцесса подскажет вам путь решения проблемы... Мы не стали бы расписывать ICO в таких красках, если бы игра не была настолько впечатляющей. И, конечно же, она не привлекла бы такого внимания, если бы была безграмотна с графической точки зрения. Правда, достоинства ICO проявляются не сразу, а постепенно, как бы открывая все новые и новые грани отточенного до совершенства движка и уникального



Только усадив Jorda на такую скамью, вы можете сохранить игру.



Пейзажи, открывающиеся вашему взору во время игры, просто завораживают. Согласитесь, не верится, что это всего лишь 3D-модель, а не фото.

ный поток света, убивающий всех находящихся в помещении теней (так что, попав в длительную потасовку, оглядитесь вокруг - возможно, где-то спрятана такая дверь). Решение ряда головоломок требует, чтобы Ico на некоторое время покинул помещение, в котором находится Jorda, чтобы, например, скинуть вниз ящик или привести в действие какой-нибудь механизм. В этом случае действовать придется очень быстро, поскольку на оставленную в одиночестве принцессу

цаев работали, правда, после этого разработчики все же не достигли значительных успехов. И не потому, что не старались, просто персонаж такой. К тому же, игроку всегда приятно быть храбрым и умным и спасать кого-то несчастного и красивого. Но от Jorda, кроме открывания дверей, есть и другая польза. Если вы застряли при решении какой-либо головоломки, внимательно наблюдайте за поведением своей спутницы: куда она смотрит, в каком направлении предпочитает хо-

дить. Прежде всего, хотелось бы отметить потрясающую работу освещения, позволившую окрасить мрачные стены готического замка в цвета радости и надежды или, напротив, отчаяния и ужаса (в зависимости от настроения героя). В ICO вы не найдете моделей, состоящих из многих тысяч полигонов, да это, собственно, и не требуется. Зато вы увидите отлично прорисованных главных героев, жутких, будто нарисованных графитовым стержнем, но таких реалистичных и трехмерных теней, уникальные по архитектуре и ландшафту залы, переходы, комнаты, веранды и террасы гигантского замка, в котором каждый кирпичик, каждое окно, каждая тряпочка прорисованы так, будто они являются самыми важными элементами в игре. И вкупе с великолепным освещением все это создает такую атмосферу, что по коже ползают мурашки (без всяких зомби и прочей посторонней ветоши).

Если вы хотите получить от игры что-то большее, чем просто сиюминутное отвлечение от текущих дел и проблем, то вы наверняка должны интересоваться ICO. Эта игра откроет целый мир, полный таинственности и тихой красоты.

Сергей Овчинников

## РЕЗЮМЕ

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 10	9.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Это игра для тех, кто устал от бешеных гонок и сумасшедшей стрельбы. Пастельная палитра, мягкая музыка, неспешный, а главное, уникальный, ни на что не похожий игровой процесс. Возможно, чуть недоработана анимация, но это мелочи...

# Syphon Filter 3

Серия Syphon Filter предназначена прежде всего для тех, кто пострелять из настоящего автомата хочет, а вот в ряды Вооруженных Сил РФ как-то не стремится. Дескать, лучше дома, да виртуально, да еще чтобы за патроны отчитываться не пришлось, а за убийство мирных жителей лишь давали второй шанс. Опять же, спецслужбы, романтика!

**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:** SCE/Eidetic  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Syphon Filter, TWINE, MGS



Но надо сначала отбросить весь не- нужный мусор. Шпионские действия, сложные сюжетные перипетии, коррумпированное и вообще правильное по стандартам любого боевика начальство, всячески мешающее работе рядового агента. Кому все это нужно? Пусть во все это вникают любители RPG, причем желательно япон-

ских, а нам дайте все остальное - толпы мафиози, якудзы, банальных террористов, наконец! И чтобы умирали они красиво и даже пускали последнюю очередь в вашу сторону, stoически шли на смерть ради своих убеждений или хотя бы за деньги. Одним словом, они должны всячески развлекать нас. И они это делают. Все давно привыкли к квадратной физиономии Гейба Логана (Gabe Logan) и совсем даже не женственно лицу Лиан Зинь (Lian Xing). Конечно, не стоит сравнивать местных специальных спасителей человечества с интеллектуалом Малдером - у них другие задачи. Далеко не всем нужно знать, что истина где-то рядом - и так очевидно, что она всегда находится на последнем уровне очеред-



Здесь и вправду удобнее не лезть напролом, а спрятаться укромном месте и убить врага точным выстрелом в голову.



ной игры. В этом, правда, разработчики немного отошли от канонов жанра ради сомнительного шанса привлечь внимание к серии. Дело в том, что в SF3 вы увидите ретроспективу событий всей операции по уничтожению вируса Syphon Filter - подробное описание того, что раньше лишь упоминалось, да и то в CG-роликах. Ведь всем жутко интересно узнать, где впервые встретились Эльза Вейссингер (Elsa Weissinger) и Лиан Зинь, не так ли? Однако таких моментов на целую игру не набралось, поэтому



Автоприцел быстро захватывает врага, теперь остается только исступленно жать на Fire.

## Печальные последствия

Интересно, что *Syphon Filter 3* - одна из игр, "пострадавших" в результате террористических актов 11 сентября. Рекламная кампания, подготовленная Sony, была абсолютно неуместна в свете этих событий, поэтому официально релиз пришлось отложить. Сейчас дата ее выхода в Европе указывается как 30 ноября.



Save'ов посередине миссии нет, однако каждое завершенное задание автоматически считается "чекпойнтом".



После хорошей работы снайпера на земле остаются только оружие и трупы...

авторы добавили и новых героев, поступая с ними аналогичным образом. К примеру, сначала мы знакомимся (в условные "наши дни") с командором по фамилии Сильвер (Silvers), а в следующем эпизоде выясняется, что на самом деле его (тогда еще полковника) герои встретили аж в 1993 году. Все это замечательно, но, если честно, Гейб Логан, без особого интереса допрашиваемый в Сенате США с целью доказательства его "неподобающей", совсем не вызывает чувства жалости. Право, лучше лишних полминуты пострелять.

Я вполне допускаю мысль о том, что среди читателей могут оказаться и люди, никогда не видевшие *Syphon Filter*. Поэтому постараюсь немного прояснить обстановку. Идея игры заключается в том, что вас бросают на какой-то уровень, выдают оружие и список миссий, которые нужно выполнить. Save'ов посередине миссии нет, однако каждое завершенное задание автоматически считается "чекпойнтом". Смерть отбрасывает героя лишь к началу того,



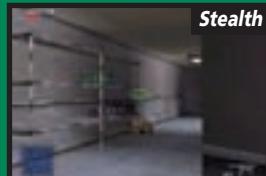
что вы не успели выполнить. Так как ограничений на количество жизней нет, то вы должны помучиться несколько раз, выяснить, какие у здания есть подводные камни, попробовать несколько путей их обхода. Шансов пройти незнакомый уровень с первого раза мало даже у самых продвинутых геймеров - вы просто должны знать, что вас ожидает. Кроме всего прочего, набор миссий может расширяться по мере их выполнения. Допустим, герой увидел по дороге что-то, что ему сильно не нравится. Нужна ли вам особая санкция начальства, чтобы пресечь в корне деятельность преступников? Не попробуешь - не узнаешь...

Агент снабжен набором вооружения, половина которого на данном уровне

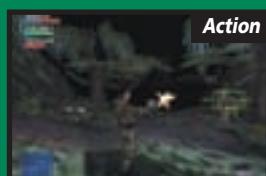


## Stealth или Action

"Шпионская составляющая" *Syphon Filter 3* в западной прессе оценивается неоднозначно. Одни считают, что она увеличена по сравнению с SF2, другие заявляют о том, что игра превратилась в типичный боевик "убей-их-всех". Разработчики же заявляют, что для достижения цели есть несколько путей - все зависит от того, какой стиль предпочитает человек. А на деле оказывается, что эпизоды игры "по-металгировски" и "по-квакерски" почти всегда сменяют друг друга последовательно, но никак не параллельно. В результате любители MGS спотыкаются на первых же перестрелках, а те, кто хочет просто пострелять по террористам, раз за разом погибают двумя этажами ниже.



Stealth



Action

не нужна вообще. Для его применения нужно выбрать цель одной кнопкой и нажать еще одну. Кроме очевидных возможностей передвигаться и стрефиться, имеется также особо точное прицеливание - режим снайпера. Если вы экипированы винтовкой с оптическим прицелом, то можно приближать и удалять изображе-

## РЕЗЮМЕ

Хороший сюжет, надоевший до чертиков геймплей и идеальная по меркам приставки графика - это подойдет только фанатам и «зеленым» новичкам.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3

8.9

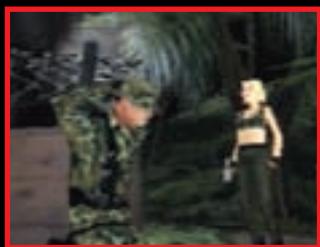
### СЛОВО РЕДАКТОРА

Да, SF 3 трудно назвать полноценным продолжением, скорее уж это набор дополнительных миссий ко второй части. Но кто сказал, что это плохо?!



**По традиции, миссии в игре обильно сдобрены очень неплохими CG-роликами.**

ние, точно наводить оружие на различные части тела врага. Достав обычный пистолет, вы теряете разве что проблемы с выбором степени приближения. Так как в режиме снайпера противник все равно вас видит, то долго выбирать цель не-когда. Спрятавшись же за ближайшим стулом, вы и сами ни в кого прицелиться не сможете. Отсюда логичное решение: нужно высывать из-за угла (страйф в режиме снайпера), быстро наводить оружие и стрелять, а потом прятаться. Но это годится только тогда, когда вра-ги спокойно стоят на месте и не мо-



гут подбежать к вашему стелу и выпустить очередь в упор. Поэтому большую часть игры вы должны бегать по уровню, бить по кнопкам выбора цели и огня, следить за тем, чтобы не попасть в заложников, и изредка сверяться с картой и списком миссий.

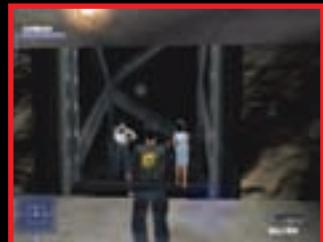


## Если честно, нам совсем не жалко Гейба Логана, без особого интереса допрашиваемого в Сенате США с целью доказательства его "непушистости".

Серия всегда славилась своим богатым и, что еще более важно, реалистичным арсеналом. Пистолеты, автоматы, винчестеры, винтовки, гранаты... список можно продолжать достаточно долго, ведь спецагентам доступно не только "родное", но и трофеиное оружие. Герой обычно отправляется на операцию налегке, зная, что у каждого трупа врага обязательно найдется что-то стреляющее и в хорошем состоянии. Запасы



патронов к выданному начальством образцу американской техники в джунглях (неважно, классических или городских) вряд ли найдутся, а противники обычно вооружены хорошо и, главное, однотипно. Если же требуется что-то особое, то арсенал "не слишком полезных" средств так-



же широк. Требуется бесшумно вывести кого-то из строя, не отправляя на тот свет? Берем арбалет с парализующими дротиками, снабженный лазерным прицелом, главное - не попасть нена роком в голову. Нужно много шума? Выбираем взрывчатку С-4, знакомую по многочисленным боевикам, подползаем к врагам, ставим, активизируем взрыватель. Если



другим агентом, либо гражданским специалистом. После прохождения очередной миссии определенного типа открывается следующая по сложности. И не надо бояться никаких застrevаний в каком-то месте просто потому, что вас заставляют заниматься тем, что вам не нравится. Красота! Напротив, Deathmatch двух игроков на одном экране в играх с автоприцеливанием мне всегда казался вершиной бреда. Какой смысл в том, чтобы наталкиваться друг на друга, исступленно тыкая в кнопку "огонь"? Если уж устраивать побоище, так лучше сразу в FPS и на соответствующей платформе. Однако не станешь же вырезать из третьей части то, что



## Как бы ни старались дизайнеры, но далеко не все в игре выглядят хорошо: вражеский танк больше напоминает бронепоезд.

вовремя не спрятались - я не виноват. По доброй традиции, создатели добавили в игру и новое оружие, в частности сверхсекретную винтовку AU300, с помощью которой можно смотреть и стрелять сквозь стены. Вот уж радость любителям - поставить гаубицу на бок и вести огонь из-за угла! Да, тем, кто хочет включить колонки на полную громкость, сообщают: "Необходимые звуки к оружию прилагаются. Точка."

Переходим к обсуждению дополнительных режимов игры, тем более что их хватает. Однако новинкой можно считать лишь набор мини-игр. Причем их отнюдь не стоит считать применением принципа "чтобы было". По большому счету, эта подборка является самостоятельной игрой, отличающейся отсутствием сюжета и хорошо структурованными миссиями, четко различающимися по сложности и типу. Вас научат как правилам ведения прямого боя с численно превосходящим противником, так и аккуратному проникновению на базу врага а-ля MGS - действиям в паре с

уже было во второй. Авторов Syphon Filter 3 не стоит упрекать за недоработки - они на сей раз сделали все, что могли. Многопользовательские арены большие и удобные, имеется огромное количество скинов, причем не только "снятых" с главных героев. Главное же в новой реализации то, что здесь и вправду удобнее не лезть напролом, а спрятаться в укромном месте и убить врага точным выстрелом в голову. Смысла не намного больше, чем раньше, зато видно, что люди над чем-то работали.

Взглянув на SF3 с целью сочинения вывода, я надолго задумался. Наверное, не стоило называть это третьей частью - больше подошло бы что-то вроде Super Syphon Filter 2 Turbo или Ultimate Syphon Filter. Все же графика, тот же геймплей, даже героя уже порядком надоели. Не считать же, в самом деле, главной заслугой игры тот факт, что она вышла на PS one, а не на PS2? Однако именно так оно и получается.

Константин Говорун



# Scooby Doo and The Cyber Chase

Выход нового полнометражного мультика, особенно с известными общественности героями, почти неизменно влечет за собой появление кучки, видеоигр "по мотивам".

**Жанр:** adventure  
**Издатель/Разработчик:** THQ/Art Inc.  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Crash Bandicoot 1-3



В последнее время заметить эту тенденцию владельцам PlayStation становится все проще. Поток новинок скудеет, и, оказавшись перед выбором - перейгрывать в "старые золотые" хиты любимого жанра или покупать такие вот поделки, многие из нас все же выбирают второй вариант.

Если бы создатели данного продукта задались целью еще больше его упростить, им пришлось бы нелегко. Казалось бы, когда создаешь игру по мотивам мультфильма, тут хотя бы о предыстории и сюжетных поворотах думать особо не надо. Что ж, обещанный в октябре анимационный шедевр Москвы в срок не достиг, поэтому мне трудно судить, было ли повествование примитивным до абсурда изначально или это гейм-дизайнеры постарались. Если откинуть детали, не играющие значительной роли, останется следующее: придурковатый дылда-обжора Шэгги (Shaggy) и его с трудом говорящий пес Скуби (Scooby) очень хотели стать героями видеогames, и сие желание исполнилось, но невесть откуда появившийся в приставке вирус Фантом (Phantom Virus) вознамерился их погубить. Пока трое особо одаренных друзей ищут способ совла-



Во время игры вам периодически придется менять персонажей. Погнали за Шагги, теперь попробуйте за Скуби.



## РЕЗЮМЕ

Если нормальная рыба закончилась или временно недоступна, можете позабавиться крабовыми палочками. Если, конечно, растопыренные клешни поперек горла не встанут.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	2

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Довольно посредственная игра с известными персонажами. В принципе, ее можно порекомендовать самым юным геймерам, особенно знающим Scooby.

5.0

Все разнообразие геймплея достигается за счет банальной смеси стереотипных декораций...

дать со злодеем, парочке пожирателей "Чаппи" приходится поочередно пронзить марафонской пребежкой семь мирков из стандартного "отфонаряпридумывательного" набора - якобы чтобы лишить врага убежища и оплюсить добить. Несмотря на присутствие в стартовом зале порталов в каждый из мирков, открываться они будут строго в порядке прохождения. Все уровни доступны для повторного посещения, а после завершения очередного приводится статистика собранных призов и даже ведется подсчет очков, но единственная мотивация тому - простейшая формула: "Стопопсинок - жизнь". Ибо геймплей по незатейливости даже превосходит сюжетный компонент.

Все разнообразие геймплея достигается с помощью смены стереотипных декораций (пирамида, Арктика, джунгли, руины, фабрика и парк с клоунами - ничего не забыли?) и парочкой поездок, отличающихся от обычных прогулок лишь принудительной транспортировкой героев в направлении финиша. Графика чувств не пробуждает, звуки успевают вызвать аллергию, зато благодаря внезапной щедрости русификаторов игрокам удастся слегка получить английский, внимая переведенным сообщениям на фоне эмоциональной речи персонажей. Полная озвучка - главный плюс игры, если не единственный...

Александр Казанцев



# SYNPON FILTER 3

Роман Стефанцов

**Миссия: Hotel Fukushima**

**Расположение:** Токио, Япония

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Недопустимы жертвы среди гражданского населения

**1. Найти комнату 413 и взять снаряжение**

Как только Гейб войдет в отель, с ним по радио свяжется Лиан. Она сообщит, где находится снаряжение. В вестибюле подойдите к консьержу и возьмите у него ключ от комнаты **413**. Взяв ключ, направляйтесь к лифтам. Поднимитесь на верх и идите налево. В конце коридора, справа, будет комната **413**. Заходите в нее. В ванной вы сможете найти свое снаряжение.

**2. Ликвидировать Shi-Hao и его офицеров**

Оказавшись на позиции, выслушайте инструкции Лиан. Вашей главной мишенью является генерал **Shi-Hao**. Он находится в здании напротив. Перед тем как застрелить, нейтрализуйте сначала снайпера, засевшего на крыше. Используйте для этого снайперскую винтовку с глушителем. Когда генерал будет убит, разделайтесь с оставшимися офицерами (враги в военной форме).

**3. Освободить высокопоставленного заложника**

Выполнив задание, выходите в коридор. Расстреливая охранников **Shi-Hao**, прорывайтесь к лифтовому холлу. Как только вы окажетесь на месте, с вами свяжется Лиан, которая сообщит, что лифты заблокированы приспешниками генерала. Необходимо найти другой маршрут отступления. Бегите в противоположное крыло здания. По пути в одной из комнат можно найти бронежилет. Выходите через запасной выход на лестницу и бегите вниз, убивая врагов. На первом этаже проследуй-

те вперед через подсобное помещение, по пути (если необходимо) прихватив бронежилет. В конце пути вы увидите нескольких подонков, захвативших бедную девушки. Перестреляйте их (будьте осторожны: не заспите заложницу).

**4. Отвести высокопоставленного заложника в безопасное место**

Освободив девушку, бегите вместе с ней вперед, по пути уничтожая многочисленных супостатов. Приведя бывшую заложницу в безопасное место, поговорите по радио с напарницей.

**5. Встретиться с Лиан за пределами отеля.**

Выходите в вестибюль. Разделайтесь с охранниками и направляйтесь к выходу.

**Миссия: Costa Rica Plantation**

**Расположение:** Тропический лес, Коста-Рика

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Защитить Лиан

**1. Встретиться с Эллис**

Поговорив по радио с напарницей, застрелите двух солдат, патрулирующих эту часть леса. Бегите вперед (вниз по склону). Встретившись с Лиан, вы наткнетесь на автоматическую огневую точку. Ваша спутница уничтожит ее метким броском гранаты. Нейтрализуйте прибывающих на звук взрыва врагов (будьте осторожны: у одного из них имеются гранаты). Следуйте за Лиан. Взорвите с помощью гранат две огневые точки противника. Придя в лагерь, вы обнаружите тело Эллиса.

**2. Передать в штаб координаты плантации для нанесения авиаудара**

Возьмите у входа гранаты из ящика и продолжайте следовать за Лиан. Взорвите еще одну огневую точку и перебейте всех солдат в деревне. Зайдите в самый большой дом (тот, что справа). Внутри вы сможете найти компьютер. Используйте его, передайте в штаб координаты плантации.

**3. Вывести из строя вражеский вертолет**

Возьмите в углу комнаты автоматическую винтовку **M16** и выйдите в коридор. Идите налево. Вы наткнетесь на вражеский вертолет. Нейтрализуйте охраняющих его солдат и подойдите к новой части машины. Нажав на кнопку "Use", отключите двигатель.

**4. Найти образцы растений в упаковке**

Теперь бегите в противоположный дом, по пути расстреливая вновь появившихся солдат (будьте осторожны: многие из них сидят в засаде). В одной из комнат найдите коробку с образцами растений, стоящую на столе.

**5. Собрать три образца растений**

**6. Освободить двух рабов**

В этой же комнате за ящиками найдите миноискатель (**Mine Detector**), который понадобится вам немного позже. Выходите на улицу. Вашей

**Это полезно знать**

**1. Страйтесь поражать врагов в голову - так вы сэкономите время и патроны.**

**2. По незнакомой территории лучше всего передвигаться тихим шагом (кнопка **X**).**

**3. Активно используйте кнопки **L1** и **R1**, чтобы уклоняться от вражеских выстрелов.**

**4. Когда вы крадетесь за каким-либо человеком, соблюдайте дистанцию, иначе будете обнаружены.**

**5. Не кидайте гранаты в замкнутых помещениях - можете сами на них подорваться.**

**6. В некоторых местах игры вам будут встречаться снайперы, которые попытаются выстрелить вам в голову. Чтобы этого не произошло, постоянно будьте в движении.**

**7. Если вы видите противника, в большинстве случаев и он тоже вас видит. Но есть один способ перехитрить AI. Спрятайтесь за углом и перейдите в режим снайпера, используйте кнопки **L1** и **R1**, чтобы выглядеть из-за угла. В таком положении вы будете видеть врага, а он вас - нет.**

**8. После смерти врага пробегите по его телу и возьмите оставленные боеприпасы.**

**9. Никогда не наступайте на открытый огонь, иначе сгорите.**

**10. По окончании миссии не забывайте сохраняться.**





задачей является поиск трех образцов растений, которые растут на мини-плантациях (зеленые кусты, накрытые маскировочной сеткой). Чтобы их найти, бегите вдоль дороги, проходящей через весь уровень. Найдя два образца, вы наткнетесь на солдата, который изымается над двумя рабами. Застрелите подлеца и освободите пленниц.

#### 7. Проникнуть в тоннель

Все задания на этом уровне выполнены. Теперь остается только добраться до выхода. Двигайтесь по дороге, ведущей от деревни к началу уровня. Поднимитесь вверх по склону, и вы окажетесь у входа в тоннель. Он заминирован. Пользуясь радаром с миноискателем, избегая мины, проследуйте в тоннель.

#### Миссия: C-5 Galaxy Transport

**Расположение:** Транспортный самолет, Коста-Рика

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Не убивать пилота

#### 1. Остановить Rhoemer'a

Попав на самолет, застрелите двух солдат и подойдите к лежащему на ящике **ABS Armor Helmet**. Получив радиосообщение, пройдите в следующую часть самолета. Вы столкнетесь с **Rhoemer'ом**, который убежит в грузовой отсек. Возьмите из ящиков, стоящих на полу, бронежилет и **UAS-12**. Поднимайтесь в кабину пилота.



Застрелите одного из пилотов (справа), оказавшего сопротивление. Нажав на выключатель, откройте дверь в грузовом отсеке. Возьмите в руки **UAS-12** и направляйтесь на начало уровня. Там вы встретите **Rhoemer'a**. Его нельзя убить, так



как на нем надет бронированный костюм. Поэтому необходимо с помощью сверхбойного **UAS-12** стокнуть противника за борт.

#### Миссия: Pugari Gold Mine

**Расположение:** Мпумаланга, Южная Африка

**Оперативник:** Муджари

**Параметры:** Защитить рабочих

#### 1. Подобрать взрывчатку

недалеко от места высадки

Муджари на парашюте спускается на рудники. Управляя парашютом с помощью крестовины джойстика, приземлитесь на башенный кран. Пробежав по стреле, спрыгните на утес. Перестреляйте охранников и возьмите из ящика взрывчатку (**Explosive**).

#### 2. Освободить рабов

#### 3. Сопроводить рабов в безопасное место до установки зарядов

Разделавшись с охраной у входа, соберите оружие и проследуйте в глубь рудника (слева от входа лежит ящик с бронежилетом). Внутри преодолейте препятствие в виде деревянных коробок и бегите вперед. На руднике полным-полно охраны, избавиться от которой можно, взрывая бочки с горючим. Прибежав в шахту, где работают рабы, освободите их. Теперь необходимо отвести рабочих в безопасное место. Проходите в помещение слева. Вы увидите вагонетки, стоящие на рельсах. Направляйтесь в проход справа от них. Дойдя до ущелья, нейтрализуйте врагов, засевших по обе стороны моста. Переходите через мост.



#### 4. Спасти Деджесуса

Когда рабы будут освобождены, спускайтесь в пещеру. Пробежав по ней, вы увидите мост, по которому конвой ведет Деджесуса на расстрел. Не мешкая ни секунды, доставайте снайперскую винтовку. Застрелите конвоира, а также набежавших со всех сторон охранников.

#### 5. Взорвать рудник 411

Возвращайтесь в шахту, где находились рабы, попутно уничтожая врагов. Установите заряд взрывчатки в центре комнаты.

#### Миссия: Pugari Complex

**Расположение:** Мпумаланга, Южная Африка

**Оперативник:** Муджари

**Параметры:** Не навредить рабочим и членам сопротивления

#### 1. Покинуть рудник 411

После взрыва, который по вине вражеских солдат произошел несколько раньше, чем планировалось, рудник начал рушиться. Быстро бегите к



вагонеткам. Нажмите на рычаг, чтобы запустить их. Когда состав двинется с места, пригнитесь, иначе зацепитесь за балку сверху.

#### 2. Расспросить диспетчера о заболевании рабов

Эвакуировавшись в безопасную зону, пристрелите солдата, взорвавшего вагонетку. Следуйте в диспетчерскую и поговорите с Джонсоном. В этом месте есть небольшой секрет. Наверное, вы заметили грузовик, припаркованный напротив диспетчерской. Если вы убьете диспетчера, то грузовик врежется в здание, после чего набежит мно-



жество врагов. Разделавшись с ними, вы сможете найти бронежилет на том месте, где раньше стояла машина.

### 3. Активизируйте передатчик на башне

Проследуйте к сооружению, похожему на форт. Нейтрализуйте охранников и пройдите через подстанцию. Получив по радио новые инструкции, заходите в здание (справа от входа можно взять бронежилет). Поговорите с членом группы по имени Смит, который скажет вам, что



башня обесточена. Выходите на улицу и идите на подстанцию. Включите подачу электроэнергии и возвращайтесь к Смиту. Бедолагу убивают прямо у вас на глазах. Отомстив врагам за смерть боевого товарища, поднимайтесь на верх и включите передатчик. На крыше противоположного здания появятся солдаты, перебив которых вы встретите еще одного члена группы. Идите вместе с ним к лифту. Застрелите троих охранников (стреляйте в голову, так как на них надеты бронежилеты) и садитесь в лифт.

#### Миссия: Shirpur District

**Расположение:** Кабул, Афганистан  
**Оперативник:** Лиан Ксинг  
**Параметры:** Нет

#### 1. Нейтрализовать семерых снайперов

#### 2. Уничтожить оружие

#### 3. Помочь Логану

#### 4. Добыть карту передвижения

#### отрядов Грегорова

Очнувшись в Кабуле, бегите вперед до конца улицы. Заходите в разрушенный дом и застрелите первого снайпера, сидящего на втором этаже. Пройдите в следующую комнату (прямо и налево). В углу лежит огромный валун. Вскарабайтесь по нему на второй этаж. Убейте второго снайпера и спускайтесь вниз. Выходите на улицу через арку. Слева будет еще один стрелок, разгуливающий по разбитому автобусу. Убив его, перелезте через автобус и бегите направо. Проникните в руины слева. Найдите лаз на второй этаж, где вы встретите четвертого по счету

снайпера. Разделавшись с супостатом, по обрушеннной лестнице спуститесь в подвал. Пройдите немного вперед. Оказавшись у развилки, застрелите солдата с дробовиком и идите направо. Установите взрывчатку на ящики с оружием и быстро выбирайтесь на поверхность. После взрыва возвращайтесь к развилке и двигайтесь прямо. На следующей развилке поверните направо. Придя в небольшую комнату, сфотографируйте карту, висящую на стене. Теперь выходите на улицу через проход, в который вы вошли. Следуйте налево. В конце улицы найдите ящик с бронежилетом. Пройдите направо через арку и ликвидируйте трех снайперов, засевших на близлежащих зданиях.

#### 5. Захватить прототип русского оружия

Выполнив задание, найдите здание с навесом. За ним сразу же будет еще одно сооружение, на которое можно залезть. Найдите в ящике экспериментальное оружие AU300 и спускайтесь вниз.

#### 6. Проследовать в зону эвакуации

Вернитесь к разбитому автобусу. Взобравшись на него, вы получите радиосообщение.

#### 7. Очистить зону посадки

Для того чтобы вертолет приземлился, необходимо уничтожить солдат, вооруженных ракетницами. Их месторасположение обозначено на радаре зелеными точками.

#### Миссия: S. S. Lorelei

**Расположение:** Дублин, Ирландия  
**Оперативник:** Габриэль Логан  
**Параметры:** Не подниматься на верхнюю палубу до установки зарядов

#### 1. Заложить взрывчатку в грузовые отсеки судна

Нейтрализуйте рабочего, сидящего в кабине крана. Спуститесь вниз. Застрелите еще одного врага и установите в углу взрывчатку. После этого выходите в коридор. Бегите налево, попутно уничтожая охранников. Добежав до рабочего, стоящего возле лестницы, зайдите в проход напротив него. Установите в углу под лестницей еще один заряд взрывчатки. Продолжайте продвигаться вперед по отсекам судна. Оказавшись на развилке, поверните налево. В следующем помещении необходимо заложить последний заряд.

#### 2. Заложить взрывчатку-приманку

Выполнив предыдущее задание, выходите в коридор и двигайтесь налево. Справа по ходу будет едва заметный проход. Заходите в него. Садитесь в лифт и поднимайтесь наверх. Подойдите к лестнице и установите на нее приманку.

#### 3. Проникнуть в каюту капитана

Поднимайтесь наверх. Зайдите на камбуз и через дыру в стене проникните в каюту капитана (по пути возьмите оружие, лежащее в ящике).

#### 4. Украсть судовой журнал

Оказавшись в каюте капитана, подойдите к столу и возьмите лежащий на нем судовой журнал.

#### 5. Убить капитана

Выходите в коридор и застрелите капитана вместе с его охранниками.

#### 6. Украсть видеозапись

Возьмите из ящика гранаты и спускайтесь вниз. Перестреляв охрану, заходите в конференц-зал.



Подойдите к кинопроектору и достаньте из него видеопленку.

#### 7. Покинуть корабль

Возвращайтесь на начало уровня, попутно уничтожая толпы врагов и собирая полезные предметы.

#### 8. Защищать Мэгги, пока она будет опускать кран

Используя снайперскую винтовку, нейтрализуйте всех агентов, пытающихся атаковать кабину крана.

#### Миссия: Aztec Ruins

**Расположение:** тропический лес, Коста-Рика

**Оперативник:** Лиан Ксинг

**Параметры:** Защитить ученых

#### 1. Скачать компьютерную модель вируса

После начала миссии бегите в проход справа. Перепрыгните через обрыв, в котором сидит бедолага солдат, вы окажетесь на развилке. Следуйте налево. Зацепившись за уступ, поднимайтесь наверх. Когда вы вылезете из колодца, застрелите двух врагов. Подберите их оружие и двигайтесь дальше. После второго по счету Checkpoint'a спуститесь вниз по лестнице. Идите налево. Дойдя до ящиков, вскарабкайтесь по ним на верхний уровень и спрыгните вниз. При необходимости возьмите из ящика боеприпасы для UAS-12. В следующем сооружении вы встретите группу солдат. Чтобы избавиться от



них, взорвите бочки с горючим. После взрыва в стене образуется проход, в котором вы сможете взять бронежилет. Пройдите в комнату с ученым. Подойдите к компьютеру посреди зала и скачайте модель вируса.

## 2. Уничтожить семь компьютеров



### 3. Освободить шестерых ученых

### 4. Найти взрывчатку

### 5. Освободить доктора Вейсингера



### 6. Захватить образец вируса

Скачав модель, уничтожьте компьютер и освободите ученого. Выйдите из комнаты и идите налево. Освободите еще одного ученого и взорвите второй компьютер. Через проход в скале пройдите в следующую часть уровня. Возьмите с каменного возвышения **H11** и двигайтесь дальше. Выйдя на открытое пространство, перестреляйте всех противников и зайдите в древнее сооружение. Внутри него вы обнаружите ученых, сидящих в камерах. Чтобы их освободить, вам понадобится взрывчатка. Запомните это место - вы вернетесь сюда немного позже. А пока возьмите в соседней комнате газовую пушку и следуйте дальше. Пройдя немного вперед, вы увидите доктора Вейсингера, которую держат в заложниках. Перестреляйте охрану и освободите ее. Через пролом в каменной стене пройдите в еще не исследованную область. Бегите вперед мимо камер с учеными, по пути уничтожая живую силу противника. Добежав до комнаты с тремя компьютерами, уничтожьте их и про-



должайте продвигаться дальше. В одной из комнат вы сможете найти взрывчатку. Пройдя в соседнюю комнату, уничтожьте последний компьютер и возьмите образец вируса.

## 7. Захватить артефакт

Поговорив с ученым, который расскажет вам об артефакте, прыгайте в дыру. Внизу вы найдете артефакт, лежащий на поваленной колонне. Поднимайтесь наверх и направляйтесь освобождать ученых.

### Миссия: Dockyards

**Расположение:** Дублин, Ирландия

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Защитить Мэгги, не причинять вреда агентам MIS

### 1. Уничтожить четыре грузовика

### 2. Сбежать с запертого склада

### 3. Украсть из сейфа секретные документы ИРА

Нейтрализуйте двух охранников, бродящих по причалу, и двигайтесь к Мэгги. Вместе с на-



парницеей бегите вперед, не обращая внимания на снайпера, засевшего на вышке. Добежав до первого грузовика, залезьте на его крышу и установите взрывчатку. Взорвав грузовик, проследуйте в ближайшее здание. Уничтожьте бочки с горючим, чтобы освободить проход (не забывайте о Мэгги). Выходите на улицу. Помогите агентам MIS справиться с нападающими, после чего взорвите второй грузовик. Двигайтесь на склад, внутри которого засели Мэгги и медвежатник Рассел (найди-

те лежащий справа от входа **MIL-15**). Мэгги попросит вас сопроводить Рассела в соседнее здание (по пути можно найти пару ящиков с бронежилетами). Пока ваш подопечный будет взламывать замок, защищайте его от атак противника. Заполучив документы, взорвите бочки с горючим, чтобы разблокировать выход на улицу. Следуйте налево и уничтожьте третий грузовик. Затем бегите прямо по дороге до следующего грузовика. Уничтожив его, вы закончите эту миссию.

### Миссия: Upper Dockyards

**Расположение:** Дублин, Ирландия

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Нет

### 1. Найти Нигела

Застрелите двоих нападающих и бегите вперед. Возьмите при необходимости из ящиков **H11** и бронежилет. Направляйтесь на помощь агенту Нигелу, который находится недалеко от вас.

### 2. Обеспечить Нигелу прикрытие

Поговорив с агентом Нигелом, бегите вслед за ним, расстреливая врагов. Прибежав в безопасное место, вы будете неприятно удивлены, так как Нигел перейдет на сторону врага.

### 3. Остановить Нигела

Следуйте вперед по дороге. Оказавшись у грузовика, застрелите предателя.

### Миссия: Convoy

**Расположение:** Пустыня, Афганистан

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Эллис должен выжить, грузовик должен уцелеть

### 1. Сопроводить грузовик в Кабул

### 2. Уничтожить минометы в крепости

Уничтожьте вражеских солдат, атакующих грузовик. Возьмите слева на развалинах винтовку **M16** и следуйте за грузовиком. Вы попадете под обстрел из минометов. Их необходимо срочно уничтожить, иначе вы потеряете грузовик. Слева от дороги найдите подземный ход, ведущий в крепость. Пройдя через него, расстреляйте минометчиков.





### 3. Уничтожить баррикады

Возвращайтесь к грузовику, попутно нейтрализуя вражескую пехоту. Двигайтесь дальше. Оказавшись у блокпоста, нейтрализуйте охрану. Эллис установит взрывчатку на первую баррикаду. Отойдите подальше, чтобы вас не задело ударной волной. Когда препятствие будет устранено, подойдите ко второй баррикаде и уничтожьте ее.



зяться к танку и установить на его корпус взрывчатку. Когда машина будет заминирована, отойдите подальше и воспользуйтесь дистанционным управлением, чтобы взорвать ее.

### Миссия: Australian Outback

Расположение: Пустыня Танами, Австралия

Оперативник: Лиан Ксинг

Параметры: Войти в контакт с доктором Вейсингер после выполнения первичных целей. Защитить доктора Вейсингер

вдоль вражеских сооружений. Выходя на захоронения аборигенов, примите радиосообщение. Получив новые инструкции, сфотографируйте мольник.

### 2. Испортить спутниковую антенну

Повернитесь спиной к кладбищу (чтобы сориентироваться) и бегите вперед. Слева вы найдете



коммуникационную антенну. Подойдите к ней и нажмите на кнопку "Use".

### 3. Ликвидировать четырех солдат, охраняющих доктора Вейсингер

Теперь, когда основные цели выполнены, пришло время освобождать доктора Вейсингер. Повернитесь лицом к месту, где находятся захоронения аборигенов и следуйте прямо и направо. Оказавшись у палатки, где находится доктор, спрячьтесь за одним из контейнеров. Воспользуйтесь AU300, чтобы снять четырех часовых. Троє из них находятся на улице и один в доме.

### 4. Спасти доктора Вейсингер



### 1. Получить снимки, доказывающие геноцид аборигенов

Перед тем как начать выполнение задания, нейтрализуйте всех солдат, находящихся поблизости. У вас в руках находится экспериментальная винтовка AU300 со встроенным сканером и способностью стрелять сквозь стены. Поэтому нет необходимости вступать в прямой контакт с врагом. Когда зачистка будет завершена, соберите многочисленные трофеи и двигайтесь налево



### 5. Убить снайперов в конце долины

Оказавшись в долине, застрелите двух снайперов, атакующих конвой.



### 8. Прорваться через долину

Это самое трудное место на этом уровне. Необходимо уничтожить солдат противника, которые атакуют вас со всех сторон. Берите в руки PK102 и отвлекайте весь огонь на себя, чтобы не потерять Эллиса и грузовик.

### 9. Уничтожить баррикады при въезде в Кабул

Когда вы минуете долину, на вашем пути встанет последнее препятствие перед въездом в город. Расстреляйте солдат, засевших на укреплениях, после чего взорвите баррикаду.

### Миссия: The Beast.

Расположение: Кабул, Афганистан

Оперативник: Габриэль Логан

Параметры: Конвой должен уцелеть

### 1. Найти взрывчатку в гарнизоне повстанцев

Оставив конвой у въезда в город, перестреляйте солдат, мешающих вашему дальнейшему продвижению. Направляйтесь на городскую площадь и очистите ее от пехоты противника (при необходимости возьмите из ящиков M16 и бронежилет). Возьмите внутри дома пластиковую взрывчатку и спрячьтесь за развалинами.

### 2. Уничтожить танк до того, как он уничтожит конвой

Через некоторое время появится танк, движущийся в сторону конвоя. Вам придется прибли-

**5. Найти три пробирки**

Нейтрализовав охрану, заходите в дом и освободите доктора. Поговорив с ней, вы увидите на радаре три жирных точки. Это обозначены места, где находятся пробирки. Соберите их и возвращайтесь в барак к Вейсингер. Нейтрализуйте побежавших солдат и следуйте за доктором, прикрывая ее от атак противника. Добравшись до вертолетной площадки, залезайте в винтокрылую машину.

**Миссия: St. George Australia****Расположение:** Селение**аборигенов, Австралия****Оперативник:** Лиан Ксинг**Параметры:** Защититьaborигенов**1. Устранить командира Сильверса****2. Дать противоядие шестерым аборигенам**

В этой миссии вы не должны выдать свое присутствие. Поэтому продвигайтесь очень осторожно, не создавая лишнего шума. Если нужно, возьмите из ящика бронежилет и крадитесь

вперед. Дойдя до грузовика, залезьте на его кабину. С помощью снайперской винтовки или другого бесшумного оружия снимите часового с вышки. Разделайтесь с еще двумя солдатами и зайдите в полуокруглый дом. Внутри вы встретите первого больного аборигена. Используйте на нем противоядие. Выходите из хижины и двигайтесь дальше. Около свежевырытых могил вы увидите Сильверса, который в любую секунду готов отправить племя аборигенов на тот свет. Метким выстрелом поразите командира в голову, чтобы он не успел отдать приказ о расстреле. Введите пленникам противоядие и направляйтесь искать их соплеменников, которые содержатся в разных частях деревни. Для облегчения поисков используйте сканер AU300.

**3. Украсть грузовик и вернуться****в зону высадки**

Когда все аборигены будут вылечены, возвращайтесь к грузовику в начале уровня. Садитесь в него. Приехав к вертолету, уничтожьте пехоту противника, мешающую взлету.

**Миссия: Paradise Ridge****Расположение:** Западная Монтана**Оперативник:** Тереза**Параметры:** Не убивать федеральных агентов и невооруженных милиционеров. Не убивать сотрудников милиции**1. Уничтожить двух****милицийских снайперов**

Поговорив с агентами, пройдите немного вперед и укройтесь за большим валуном. Используя снайперскую винтовку, снимите часовых, стоящих на сторожевых башнях.

**2. Найти и спасти агента Демарко**

Очистив проход, двигайтесь дальше. Спустившись с горы, вы увидите связанного Демарко. Расстреляйте врагов, устроивших засаду, и развязите агента ATF.

**3. Установить маяк на****линию электропередач**

Продолжайте продвигаться в глубь заснеженного



В следующем номере  
на этом месте будет реклама

# НОВОГО МОЛОДЕЖНОГО ЖУРНАЛА

от издательства **(game)land**

леса. Наткнувшись на агентов ФБР, конвоирующих арестованных милиционеров, поговорите с ними. Подойдите к высоковольтной линии и установите на один из столбов маяк (который будет являться ориентиром для бомбардировки).

#### 4. Добраться до места катастрофы и сообщить о нем

Как только маяк будет установлен, на вас нападут два сотрудника милиции. Убейте их и следуйте на место катастрофы. Там вы встретите двух агентов, хладнокровно расстреливающих безоружного милиционера. Похоже, что агенты ФБР

те по нему и выберитесь на поверхность. За углом убейте двух агентов, расспрашивающих плененных милиционеров, и двигайтесь дальше. Поговорите со спасенными вояками. Они расскажут вам об агенте Келли. Выбейте ударом ноги дверь и заходите на склад. Здесь необходимо действовать очень тихо, чтобы вас не услышал полковник, стоящий на втором этаже. Застрелите из пистолета с глушителем охранника и вскарабкайтесь по контейнерам на второй этаж. Незаметно подкрадитесь к Сильверсу и прицепите к его одежде маяк (очень злая шутка). Затем так же незаметно спуститесь вниз.



являются не теми, за кого себя выдают. С этого момента вы можете их спокойно убивать. Но теперь вы не имеете права трогать милиционеров, которые по-прежнему настроены против вас.

#### 5. Удалить маяк с линии электропередач

Вернитесь к линии электропередач. Устранив агентов, охраняющих ее, и снимите со столба ранее установленный маяк.

#### 6. Добраться до резиденции Дактонов

Теперь вашей задачей является добраться живой и невредимой до резиденции семейства Дактонов. Сделать это будет нелегко, так как против вас выступают вооруженные до зубов бойцы милиции, в которых еще плюс ко всему нельзя стрелять. Используйте кувырок и боковые шифты, чтобы уходить из-под вражеского огня.

#### Миссия: Militia Compound

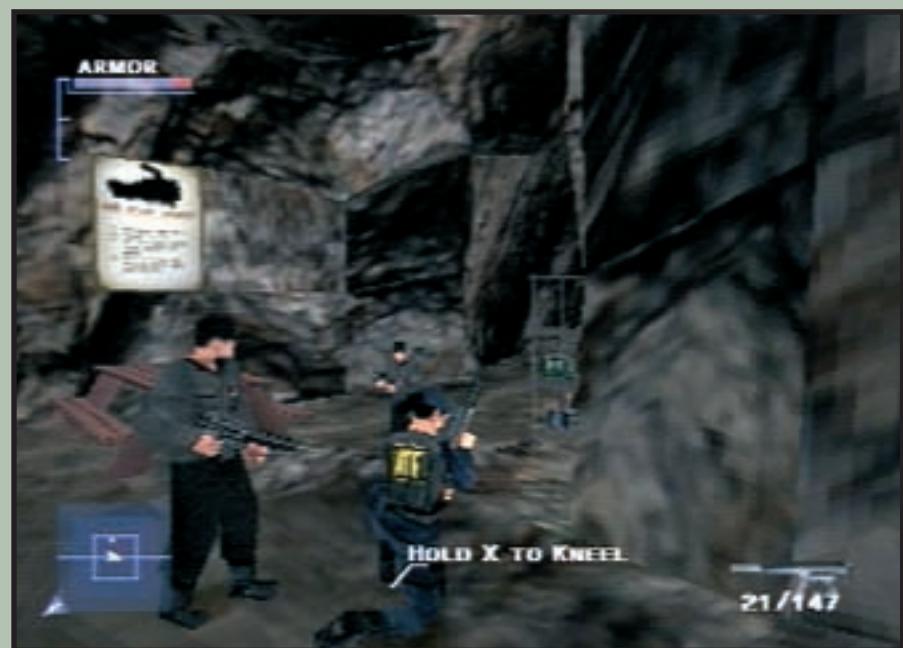
**Расположение:** Западная Монтана

**Оперативник:** Тереза

**Параметры:** Не убивать сотрудников милиции, оказать поддержку агентам ATF

#### 1. Установить маяк на полковника Сильверса

Проникнув на территорию резиденции, бегите вперед, уничтожая вражеских агентов. Проникните внутрь красного здания и спуститесь вниз. В потайном месте за ящиками у стены можно найти мощный автомат K3G4. Прягайте в люк на втором этаже и застрелите двух врагов, пытающихся милиционера. Заберите их бронежилеты, после чего спускайтесь в подземный ход. Пробеги-



#### 2. Найти агента Келли

Поднимайтесь наверх по лестнице и выходите на улицу. Там вы встретите агента Келли. Развяжите его и расправьтесь с прибежавшими агентами. Спускайтесь в колодец. Пробежав по тоннелю, вы наткнетесь на бойцов милиции. Чтобы они не открыли по вам огонь, присядьте в указанном курсором месте. Поговорив с милиционерами, проредуйте за ними. Помогите горе-воякам спрятаться с нападающими, после чего продолжите свой путь. Встретив еще двух сотрудников милиции (недалеко от этого места лежит M79), поговорите с ними и нейтрализуйте трех снайперов, находящихся неподалеку. Вместе со своими новыми знакомыми ворвитесь в дом и уничтожьте охрану. Подойдите к матрасу, лежащему на полу. Под ним находится секретный вход в бункер.

#### Миссия: Underground Bunker

**Расположение:** Западная Монтана

**Оперативник:** Тереза

**Параметры:** Защитить семейство Дактонов

**Цели:**

#### 1. Поговорить с Дебби Дактон

Спустившись в бункер, вы встретите Дасти. Взявшись при необходимости бронежилет из ящика, спрятанного за младшим Дактоном. Забежав в тоннель и увидев агентов, парень спрячется за валуном. Нейтрализуйте их и двигайтесь дальше. Через некоторое время ваш спутник снова остановится. Пройдите немного вперед и расстреляйте всех врагов, решивших устроить засаду. После чего продолжите путь. Оказавшись в полной темноте, остановитесь и подождите, пока Дасти принесет вам прибор ночного видения. Далее двигайтесь

осторожно, чтобы не свалиться в пропасть (слева можно найти ящик с M79). Оказавшись в бункере, уничтожьте солдат и бегите вперед - в комнату, где находится беременная миссис Дактон.

#### 2. Добыть аптечку первой помощи



#### 3. Не дать ребенку Дебби родиться раньше положенного срока

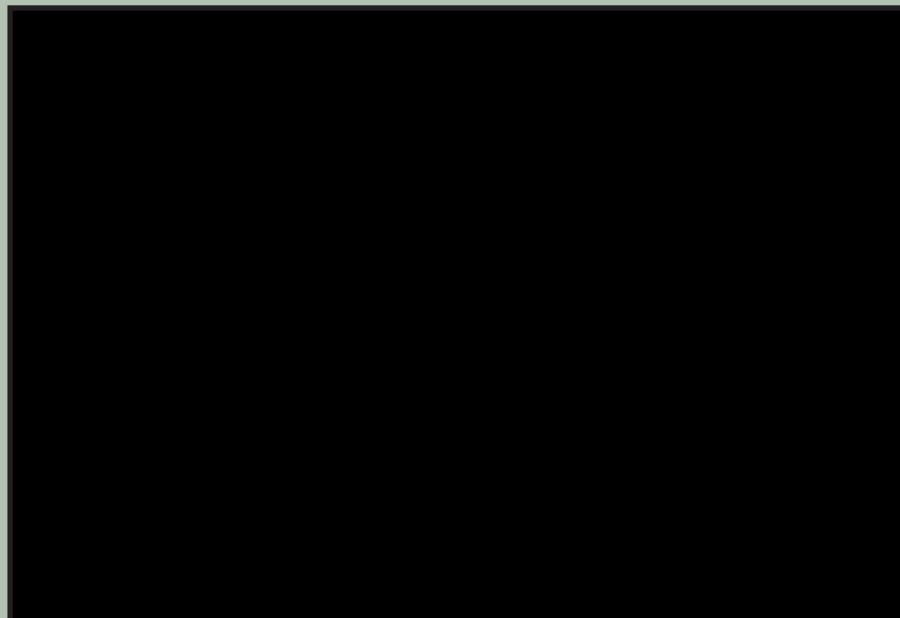
Поговорив с Дебби, которая срочно нуждается в помощи, выходите в коридор и направляйтесь в проход слева. Найдите на складе аптечку первой помощи и возвращайтесь к Дактонам.

#### 3. Взять резервные файлы F.I.S.T

Дасти отправится в соседнюю комнату возиться с компьютером, а вы тем временем охраняйте его мамашу.

#### 4. Вывести семейство Дактонов из пещер

Направляйтесь вместе с Дактонами к лифту (он находится недалеко от склада). Спустившись вниз, проредуйте через пещеру, попутно уничтожая врагов (не отходите далеко от Дебби).



#### **Миссия: Senate Building**

**Расположение:** Вашингтон

**Оперативник:** Габриэль Логан.

**Параметры:** Не причинять вреда федеральным агентам

#### **1. Найти код отмены, чтобы обезвредить бомбы**

Бегите прямо по коридору. Затем поверните налево и зайдите в женский туалет. Разбив венти-



ляционную решетку, залезайте в шахту. Ползите по ней в кабинет сенатора. Найдите в ящике стола код отмены и сообщите его Муджари.

#### **2. Освободить захваченных агентов**

Перестреляв охрану, ворвавшуюся в кабинет, направляйтесь в мужской туалет. Используя вентиляционную систему, проникните в комнату управления. Подберите K3G4 и нажмите на панели



управления кнопку, чтобы открыть ворота. Выходите в коридор. Идите налево и проходите в открывшийся проход. Оказавшись в большом зале, перестреляйте наемников.

#### **3. Спуститься в метро**

Освободив агентов, бегите к лифту. Он находит-

ся слева от туалетов. Спустившись в метро, вы увидите вашего заклятого врага Мару Арамову. Она пытается скрыться на поезде. Не теряя ни секунды, садитесь в поезд.

#### **Миссия: DC Subway**

**Расположение:** Вашингтон

**Оперативник:** Габриэль Логан

**Параметры:** Спасти всех гражданских

#### **1. Освободить трех заложников**

Последняя миссия игры. Бегите к головному вагону поезда, по пути расстреливая наемников и освобождая мирных граждан.

#### **3. Убить лейтенанта Мары**

В одном из вагонов вы найдете AU300 (эта винтовка необходима, чтобы завершить игру). Застрелите помощника Мары и возьмите из ящика взрывчатку.

#### **4. Взорвать дверь, ведущую в машинный отсек**

Установите взрывчатку на двери и следуйте в соседний вагон, чтобы не быть уничтоженным взрывной волной.

#### **5. Убить Мару Арамову**

Мара захватила заложницу и спряталась за пуленепробиваемым стеклом. Если вы войдете в комнату, то она убьет женщину. Залезьте на крышу



вагона и возьмите в руки AU300. Используя сканер, покончите с Арамовой. HAPPY END откладывается на неопределенное время...

После прохождения игры в опциях откроется меню Cheats, в котором вы сможете выбрать любую миссию и включить режим Super Agent.



**Ассоциация по Борьбе с  
Компьютерным Пиратством —  
полномочный представитель по защите  
интеллектуальной собственности компаний  
SONY (SCEE) и  
Европейской Ассоциации  
Изготовителей Компьютерного  
Обеспечения ( ELSPA ) на  
территории РФ.**

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

**H**аверное, именно поэтому я с таким интересом взялся за появившуюся в редакции коробку LEGO & Steven Spielberg Moviemaker Set уже сейчас, двадцать лет спустя. Лучше поздно, чем никогда.

:Сразу стоит отметить, что набор этот можно без труда разделить на две полноценные части – детскую и для тех, кто постарше. С первой частью все более-менее понятно: это, собственно, традиционный конструктор LEGO, представляющий собой «съемочную площадку» с декорацией в виде двух падающих небоскребов (никакого намека на терроризм – небоскребы падают в результате подрывной деятельности гигантского динозавра). Вторая же часть набора позволяет превратить игрушечную съемочную площадку в настоящую – с помощью WEB-камеры, объемного томика «Пособия для режиссеров» и программы LEGO Studios от Pinnacle Systems. Попробую рассказать о каждой из этих частей немного подробнее...

Знакомство с конструктором LEGO началось с того, что поздним вечером на один из освобожденных столов в редакции была вывалена куча ярких разноцветных пакетов с деталями. Время было выбрано неслучайно – в ходе рабочего дня половину набора сразу растищили бы на сувениры. Впрочем, и в 10 часов вокруг стола собралась небольшая толпа. Всем резко захотелось вспомнить детство. Забегая немного вперед, скажу,

# LEGO & Steven Spielberg Moviemaker Set

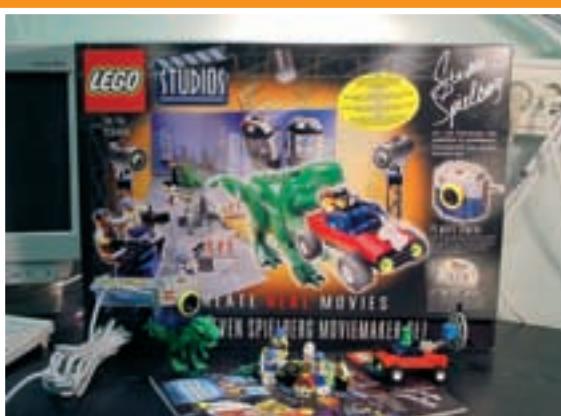
<http://www.lego.com/studios/>

**В дошкольные годы я не испытывал недостатка в игрушках, но скучный ассортимент тогдашнего «Детского Мира» не давал развернуться пытливой детской фантазии. Деревянные кубики не шли ни в какое сравнение с яркими цветными наборами LEGO, и черная зависть к заокеанским ровесникам подтачивала чистое юное сердце.**



что в течение следующих трех часов толпа эта постепенно редела, пока не исчезла совсем. Сборка конструктора – дело долгое, ответственное и интересное только тому, кто им непосредственно занимается. Зрители же вернутся немного позже – уже во время съемок. В ходе сборки сразу же выяснился основной (и единственный, спешу добавить!) недостаток набора – все детали разложены по бесчисленному множеству пакетов без всякой видимой системы! Отчаявшись понять, почему внешне почти одинаковые кубики прихо-

дится выуживать из разных упаковок, мы вывалили все детали в одну коробку, и работа закипела. По-степенно на столе вырастала основа будущей декорации и сама «съемочная площадка», на которой имелся даже пластмассовый Стивен Спилберг. Параллельно готовились к съемкам актеры: парень в спортивном автомобиле, его подружка с котенком и, разумеется, динозавр. Последний присутствовал в двух вариантах: монстр размером в полнебоскреба для action-сцен и... гигантская нога на специальном рычаге для съемок трагической гибели одного из героев, раздавленного безжалостным зверем (здесь есть еще и детеныш, размер которого не превышает человеческий рост). Получившаяся в итоге конструкция поражала воображение: поворотом рычажка обрушивались, переламываясь в воздухе надвое, небоскребы, асфальт пересекала заполненная лавой трещина, а над всем этим величественно проезжала площадка с камерой и бородатым режиссером в кресле... Самым юным поклонникам LEGO, вне сомнения, этого с лихвойхватило бы для полного счастья – мы же двинулись дальше. В комнате вновь начали собираться зрители... На деле разница между игрушечной съемочной площадкой и настоящей не так уж велика. Разжалованый Спилберг вместе с пластмассовой камерой был вновь отправлен в коробку, а его место торжественно заняла WEB-камера, Великая и Ужасная. После



установки новой программы (1 минута) и подключения камеры к USB-порту (еще 10 секунд) мы приступили к внимательному изучению «Пособия». Без ложной лести скажу: пожалуй, это лучшее пособие из тех, что мне доводилось встречать в коробках с играми. Дело даже не в том, что довольно объемная книжка грамотно переведена на русский язык, снабжена массой иллюстраций, полезных советов и врезок с интересными историческими фактами... Просто ее интересно читать – в этом-то все и дело. К примеру, знаете ли вы, как можно сымитировать цокот



1 Наш герой спасает маленького Тира из смертельной ловушки.



3 И понеслось... На сцене появляется Спилберг на тирекс-мамаше.



4 Тирекс вышел из-под контроля и съел осветителя!



6 Happy End: зло повержено, все спаслись. Ура, ура!



5 Воспользовавшись моментом, герой с девушкой, кошкой и Тиром удаляются.



*Вдохновитель проекта Стивен Спилберг имеет своего пластикового двойника (неизменный режиссерский рупор прилагается).*



лошадиных подков? Оказывается, для этого нужны лишь два пустых стаканчика из-под йогурта. А как показать злодея действительно страшным и всемогущим? Достаточно просто снимать его снизу вверх – вот и вся хитрость!

съемок фильма вполне подойдет любой набор LEGO (попробуйте «Пиротехнику» – это должно быть действительно здорово!), да и друзья/соседи вполне сгодятся на роль голливудских звезд. Была бы фантазия и же-



**Эти рычаги используются для опрокидывания небоскребов.**

**Особенно живописно Тирекс смотрится на развалинах города.**

рость. Эти и многие другие секреты мастерства настоящего режиссера собраны в разделе «Мастер-класс». Ну а простая и очень удобная программа поможет разобраться с раскадровкой, смонтировать сцены и наложить звук. Что самое приятное, никто не ограничивает нашу фантазию одними лишь падающими небоскребами. Для

ление экспериментировать! Ну а в перерывах между съемками камера вполне можно использовать для общения через Интернет – такая вот универсальная штука. В общем, готовьтесь побольше свободного времени. Скучно не будет!

Максим Заяц



**Используемую для съемок цифровую камеру можно установить на специальный операторский помост.**

**Интернет-магазин с доставкой**

**e - shop**  
<http://www.e-shop.ru>

# СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ

**Заказ DVD фильмов по интернету  
круглосуточно:  
<http://www.e-shop.ru>**

**Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 19.00 без выходных**

**(095) 798-8627, (095) 928-6089,  
(095) 928-0360, (812) 276-4679**



**\$55.95**

# Final Fantasy: The Spirits Within (Special Edition)



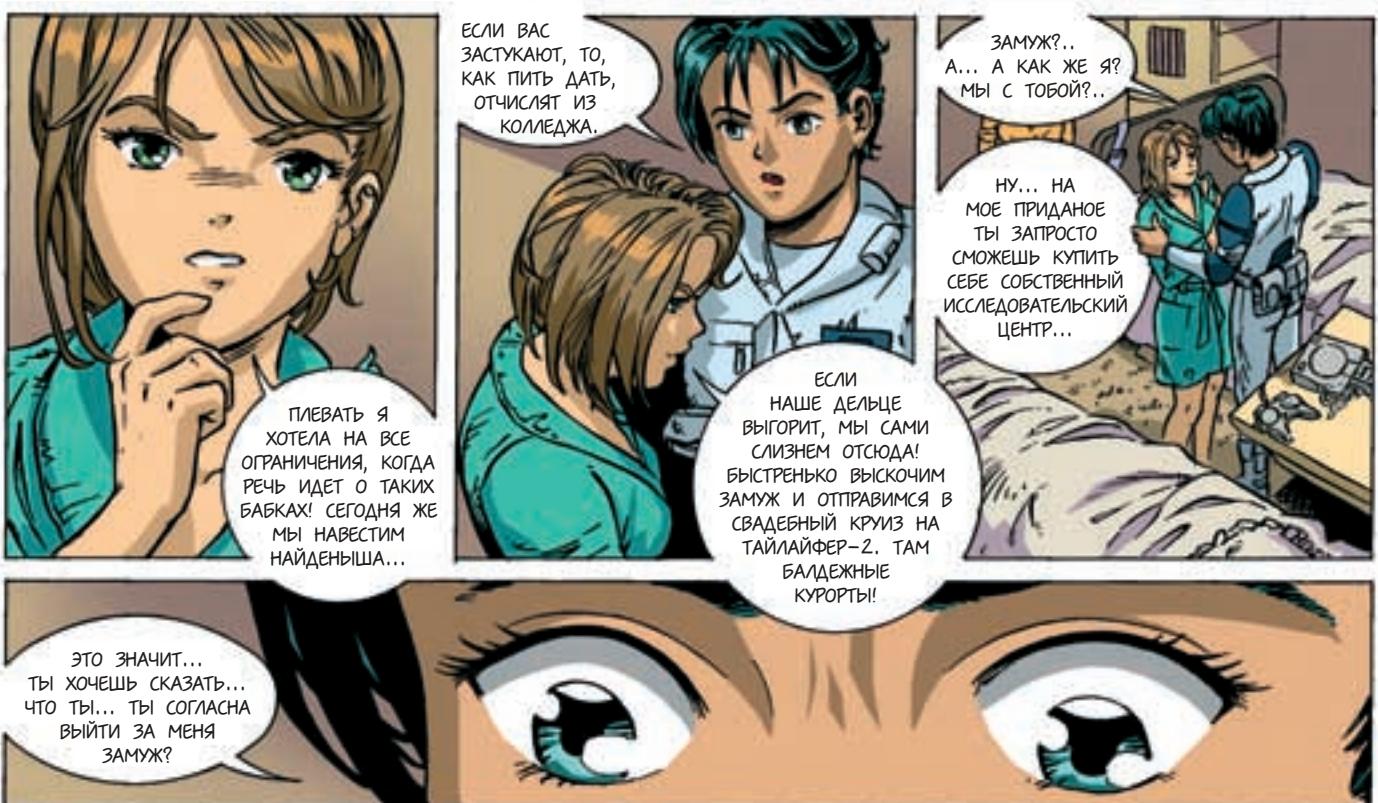
ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ — **ПОДАРОК!!!**

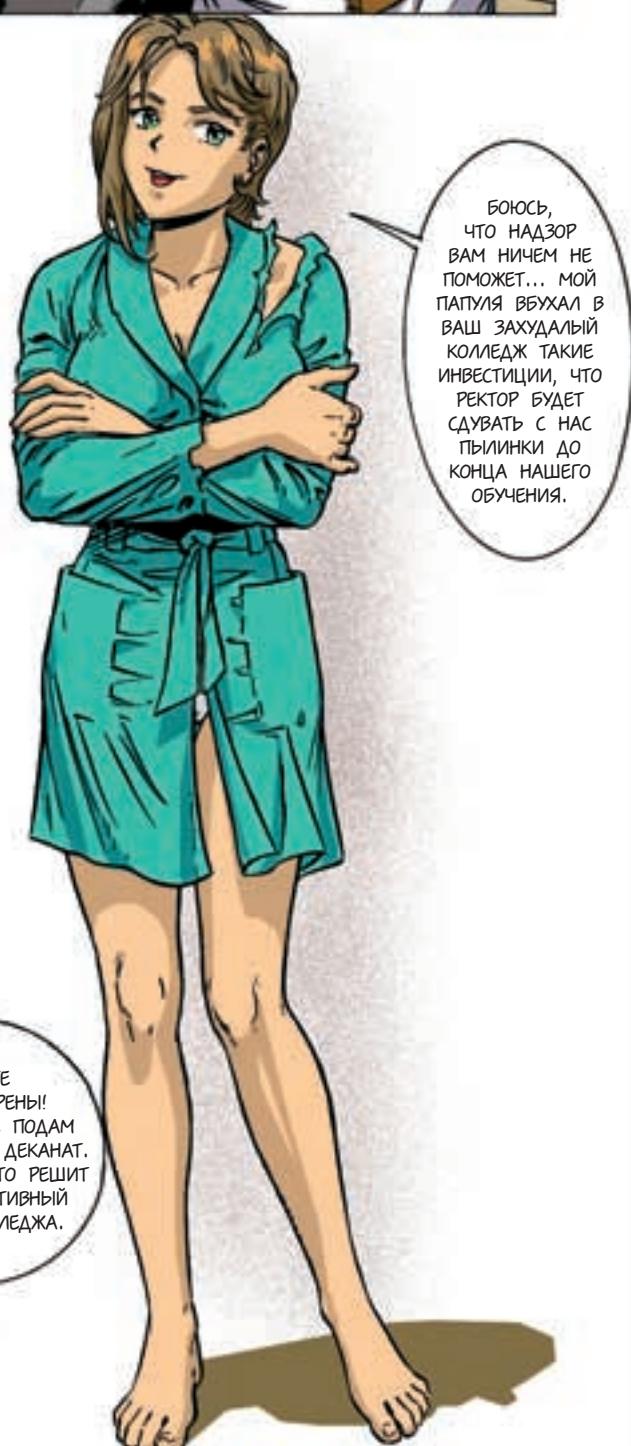


# ИГРОКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО В НОМЕРЕ 7 ЗА ИЮНЬ 2001 ГОДА

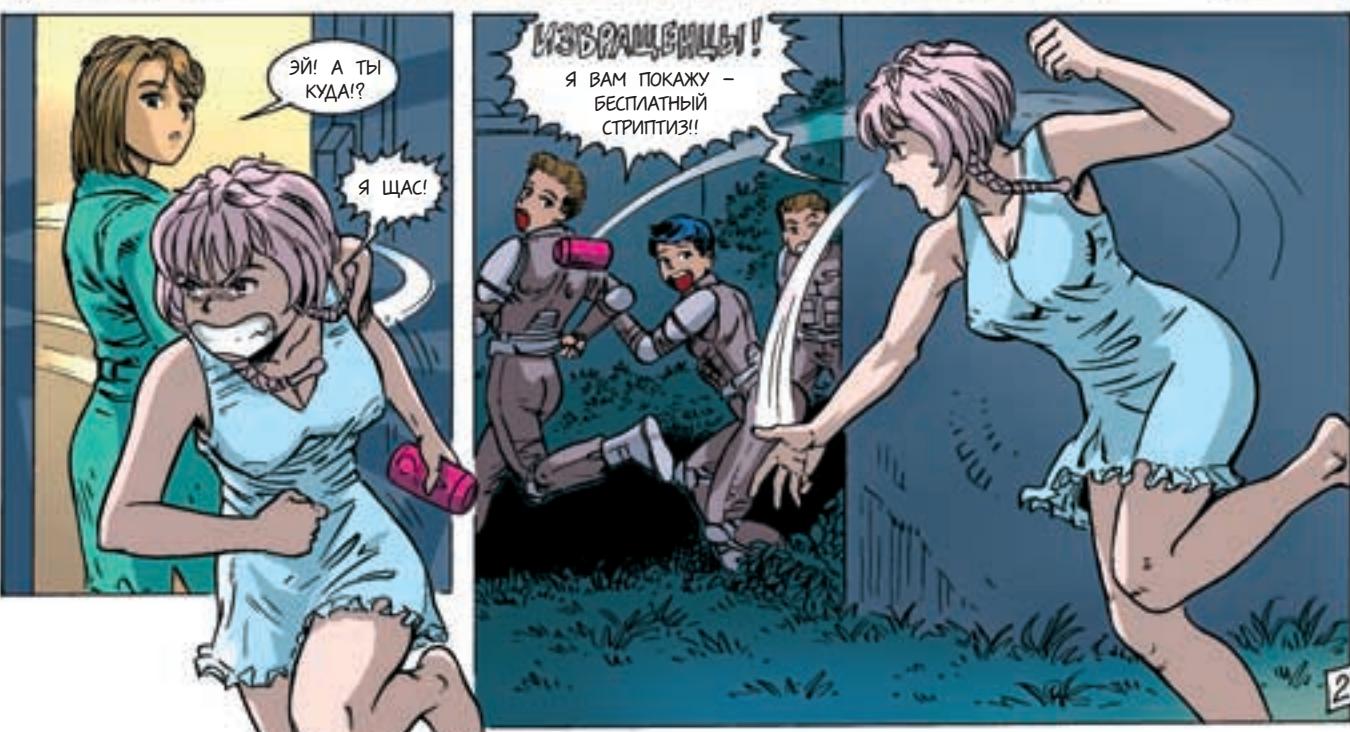
© Сюжет и графика: Алексей Межевич © Цвет: Ли

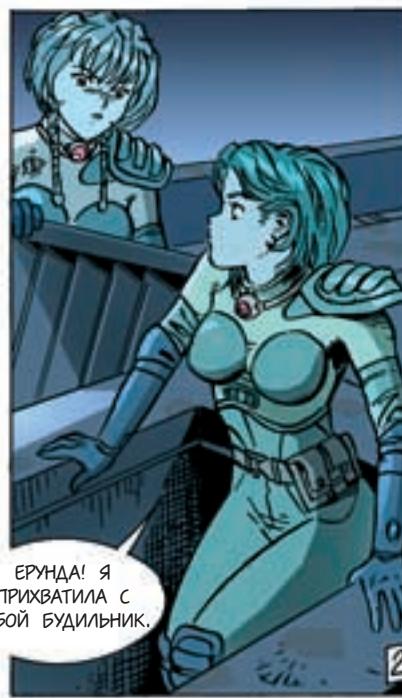
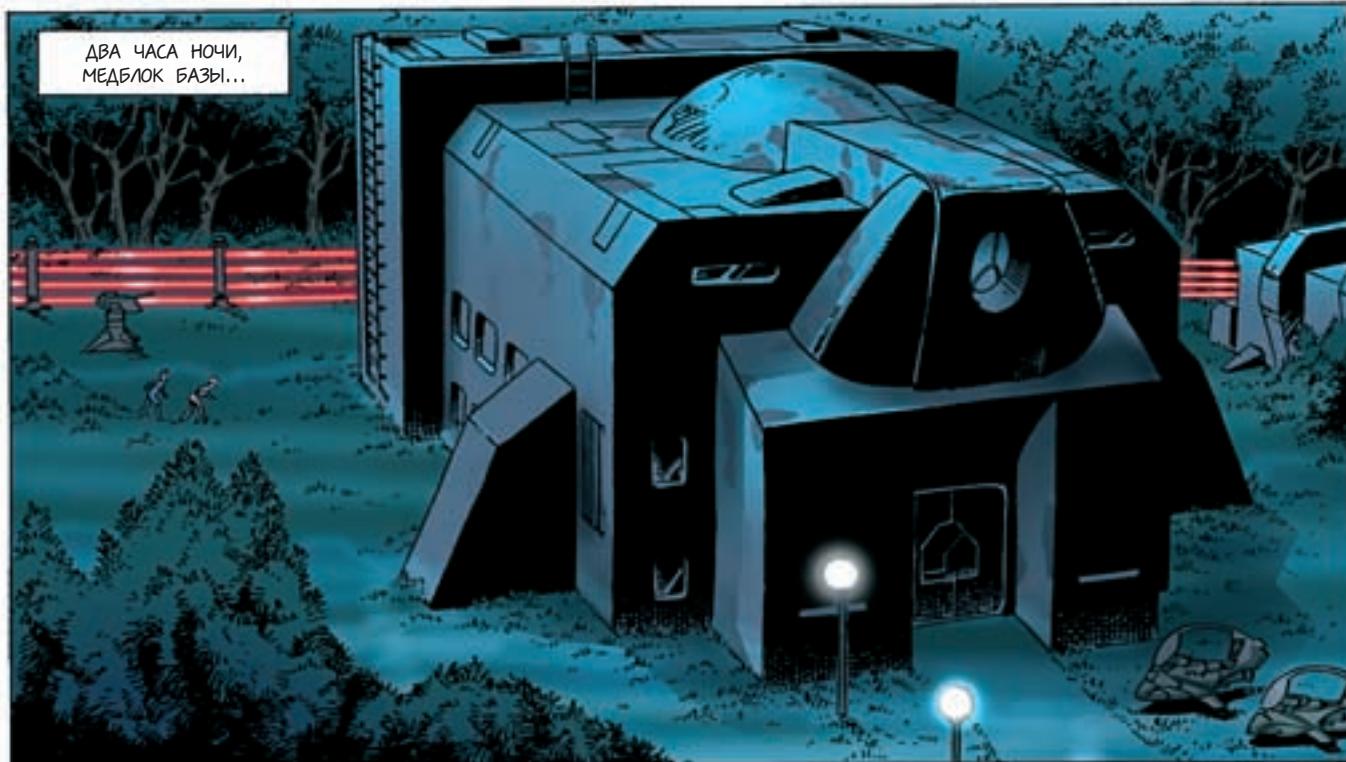




НИЧЕГО! Я И НА РЕКТОРА НАЙДУ УПРАВУ! Я ВЫСТАУПУЮ ПЕРЕД УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ФЕДЕРАЦИИ! ЭТОГО ВЗЯТОЧНИКА ДАВНО ПОРА ВЫВЕСТИ НА ЧИСТУЮ ВОДУ!

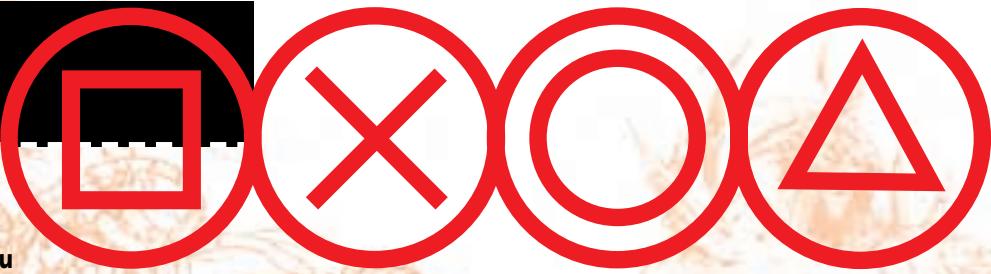
ПФ-Ф!.. А ВАМ, ТРИМС КРОУ, ДОЛЖНО БЫТЬ СТЫДНО НАХОДИТЬСЯ В ОБЩЕСТВЕ ПОДОБНЫХ ДЕВИЦ! ВЫ МЕНЯ РАЗОЧАРОВАЛИ...





# ПИСЬМА ПИСЬМА ПИСЬМА

Наш адрес: 101000, Москва,  
Главпочтамт, а/я 652,  
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»  
Наш E-mail: playstation@gameland.ru



**Здравствуйте, дорогие читатели! Ну, в первую очередь, хотелось бы поздравить всех вас с наступающим Новым Годом! Это, как бы, в обязательном порядке.**

**Заострять же внимание на праздниках не будем. Лучше вместе почитаем письма. На сей раз их у нас не много, зато все они представляют реальный интерес. Чего только послание от фанатов WWF Smackdown! стоит. Ну и Okorok отличился. В этом номере вы можете прочитать его «крик души».**

**Александр Щербаков**

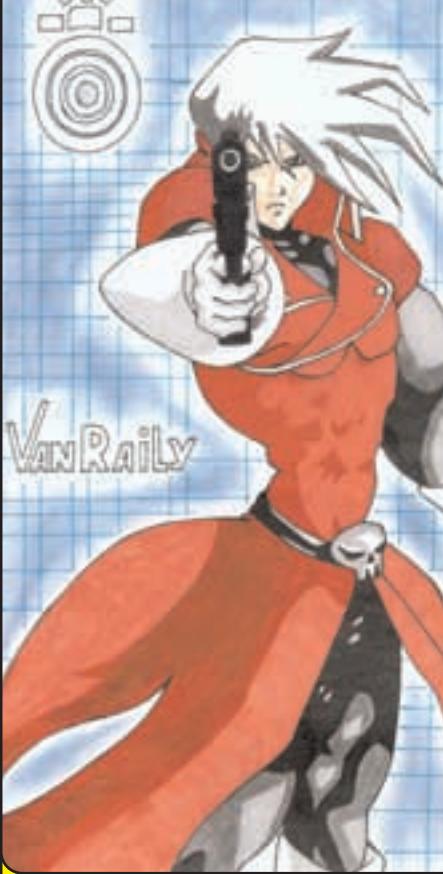
## ВЗГРУСТНУЛОСЬ

Аууу!!! Где же вы, счастливые обладатели PS2? А?! Я что-то не вижу и не слышу вас. Зато писем жалостливых хоть отбавляй. Получается этакий парадокс. С одной стороны (нашей безмерно любимой редакции) - покупайте PS2 и вы получите рай на земле, любите ее, поглаживайте, целуйте... все равно диски вы не купите (ну или один диск в полгода). А с другой стороны - убежденный десятко причинами я купил, а теперь играть не в чем (или купил ложу). Поскольку я человек по натуре суровый и злой, то спрошу: а чего же вы хотели, родные мои? Знали ведь, что нет "палева" на консоли и, может, в нормальном варианте и не будет. Плачете?! А я честно скажу - я вам завидую, причем завистью цвета пресловутой PS2. У меня, например, не хватит духа купить PS2 (этот дар данайцев)

и кинуться в пучину сражения за свое право играть (есть, конечно, и простой вариант - выкладывать 2000 руб. за диск). Кстати, возникло предложение - каждое упоминание первой PlayStation обводить черной рамкой. Королева многих сердец умерла. Вот в "Стране Игра" за октябрь вычитал, что первую "соньку" больше не поддерживают ни Capcom (у всех фанов survival horror депрессия, с уходом в запой (хотя последнее лишнее)), ни Square (так что фаны RPG, нежданно-негаданно, а мы с вами оказались в одной лодке). Никаких резидентов и фантазий - сокнемся плечом к плечу и зарыдаем навзрыд. А потом вытрем скучные геймерские слезы (настоящий геймер слишком крут, чтобы распускать сопли) и скажем - да пошла эта вторая "соня" в то место, куда не проникает солнечный свет! Она и пойдет, а мы будем тихо звереть от отсутствия новых игрушек. Я даже сам не понимаю, зачем я это пишу... Наверное, затем, чтобы потравить всем душу, потому как моя душа болит от обиды за родную серую коробочку. Причем весь этот



Сумин Евгений, г. Екатеринбург

KONAMI  
ATLUS

Ломакин Леонид, г. Москва

Первое  
местоПриз  
симпатий  
редакции

негатив и депресняк накатил на меня после прочтения последнего номера "ОРМ". Все вроде тоже - шуточки, новости, письма - но как-то взгрустнулось. Ладно, пойду еще раз перечитаю номер, может на этот раз взбодрит. Вот такой коротенький крик души.

С уважением ко всем геймерам России,

Okorok

P.S. Спи спокойно, дорогой товарищ, PS - R.I.P.

**Крик души, пожалуй, я комментировать не буду. Жестокое письмо, причем автор во многих вещах не совсем прав. Но это мнение Okorok`а и оно стоит того, чтобы его поместили на страницы журнала.**

## ВЫ НЕ ПРАВЫ!

Начнем с банально-простого. Здравствуйте дважды (на трижды вы пока не тянете), уважаемая редакция ОРМ. С вами сейчас беседуют два крутых сибирских парня Sed и Агент Дупер. Это письмо мы решили написать вот почему.

Прихожу я к Дуперу, а он мне и говорит, мол, пришел новый ОРМ. Я, ясное дело, обрадовался, типа, узнаем сейчас последние новости игровой индустрии. Читаем, стало быть, с самого начала. Ну это я, конечно, приврал, чита Дупер, я ведь читать не умею (по-русски ни-ни, по-английски – пжалуйста :). Так, значит, читаем Мы читаем и вдруг как снег на голову в сентябре, приятная новость: наш WWF Smackdown! 2 красуется в российском хит-параде, beautiful да и только. Тут, само собой, настроение поднялось на запредельные высоты, последовало дружное yes, cool, wow, после чего зорким взором был замечен скриншот, на котором был запечатлен The Undertaker (Гробовщик) и лежащий у его кирзачей Benoit (видимо, ему не простили переход из WCW в WWF). Дупер начинает читать министатью, посвященную Смаку (хотя нет, это слово не уместно... скорее оскорблени

ние «Великолепной серии»), но вдруг замолкает ироняет журнал на пол, затем, поднявшись, пытается в бешенстве расстоптать его. Я ему, естественно, это дело запрещаю, буквально прикры журнал своим телом, как бы повторив подвиг Матросова (он бросился на пулеметный дзот) в Великую Отечественную Войну (если кто-то не знает, 1941-1945 гг.). Наконец он успокаивается и, заикаясь, просит чтобы я прочитал статью, на которую он так отреагировал. Подняв брошюру и нацдя ту самую сноску, я начал читать (по слогам, конечно) и тут понимаю, что наполнен дикой яростью, хороший день превратился в форменный кошмар недели, катастрофу месяца, катастрофу года. Тут я попытался разбить журнал, но подумал, ведь он не тарелка, че вдруг он разобьется, и в это время ловкий Дупер выхватил его из моей дрожащей руки. Попадись тогда мне автор этой «пошлисти», повал бы его на заплатки, но со временем понял, что он этого не стоит. Он, наверное, просто привык играть в двухмерные файтинги, типа, «Мутантские академии» или «Марвел против Веселых Картинок» или что-то в этом духе, где главная роль отведена разным мутантам и дегенератам, а не настоящим мужчинам и женщинам. И не надо оправдываться, ведь вы то и дело публикуете эти совковые файтинги и такая игра, как Smackdown!, конечно, для вас пошлость, ведь он в сто раз лучше, пора повзрослеть и привыкнуть к прогрессу. И что за ребячество печатать комиксы, хотя ясно, откуда у вас нелюбовь к Смаку.

О да, я полностью согласен с Седом, а от себя хочу добавить. Пора прекращать, к концу концов, эти вечные споры между поклонниками RPG и фанатами Action. Конечно, хорошо, что на страницах журнала разразилась такая яркая полемика. Две стороны, новые имена и уже ставшие классикой раздела, но, честно говоря, это уже поднадоели, сколько же можно все одно да потому. Давайте лучше писать о хорошем. Например, о серии Smackdown! Да-да, именно о нем! Некоторые из вас сейчас, видимо, станут кричать, топая ногами и страшно ругаясь, называя его жуткой «пошлисти». Не стоит этого делать, хотя у каждого есть свое мнение, но все-таки кто дал вам право навязывать другим свое, нередко ошибочное. Ну, господа-товарищи, ведь это невообразимо, хотя вырисовывается очень ясная картина, Смак у вас стоит где-то между Tekken и Mortal Kombat. На самом же деле, он лучше как MK, так и Tekken, что бы вы ни говорили.

Чем лучше? Отвечаю: превосходная графика, чудесный gameplay, управление, реалистичность, дополняемая большим количеством персонажей и многое другое, о чем Мы расскажем позже.

Вообще я считаю, что файтинги делятся на две категории:

1. Первая и лучшая. Рестлинги, возглавляемые, конечно же, Smackdown'ом.
2. Вторая и худшая. Это зубодробительные файтинги, возглавляемые, естественно, Tekken'ом и прочими мутантскими избиениями.

Кроме перечисленных выше достоинств я хотел бы поведать о других.

Итак, Fight!

В Smackdown'е существует превеликое множество различных матчей: один



на один, два на два (вообще в Смаке можно биться до четырех человек на одном экране, отсюда и возможность проходить сезон вчетвером, чего в Tekken не скажешь), один против толпы, бои с оружием, бои в клетке (две разновидности), бои на смерть, где выживает сильнейший, матчи с участием судьи и прочие матчи на любой вкус и цвет (в Tekken 3 можно отметить только волейбольный режим и ходьбу по платформе), ну, в общем, кто рубился, то знает, о чем идет речь.

Да ведь по сути дела Tekken – это передвижение слева направо и наоборот, с повсеместным долблением по кнопкам джойпада без особого смысла (которое выражается в беспорядочном маханики рук и ног персонажа). В WWF же простыми передвижениями туда-сюда не обойдешься, ведь можно спрыгнуть за ринг и отдохнуть там (хотя этим занимаются только трусы), да и вообще в нем вовсю используется возможность взаимодействия с интерактивным окружением (его в Tekken, как известно, не присутствует, естественно, кроме вашего оппонента).

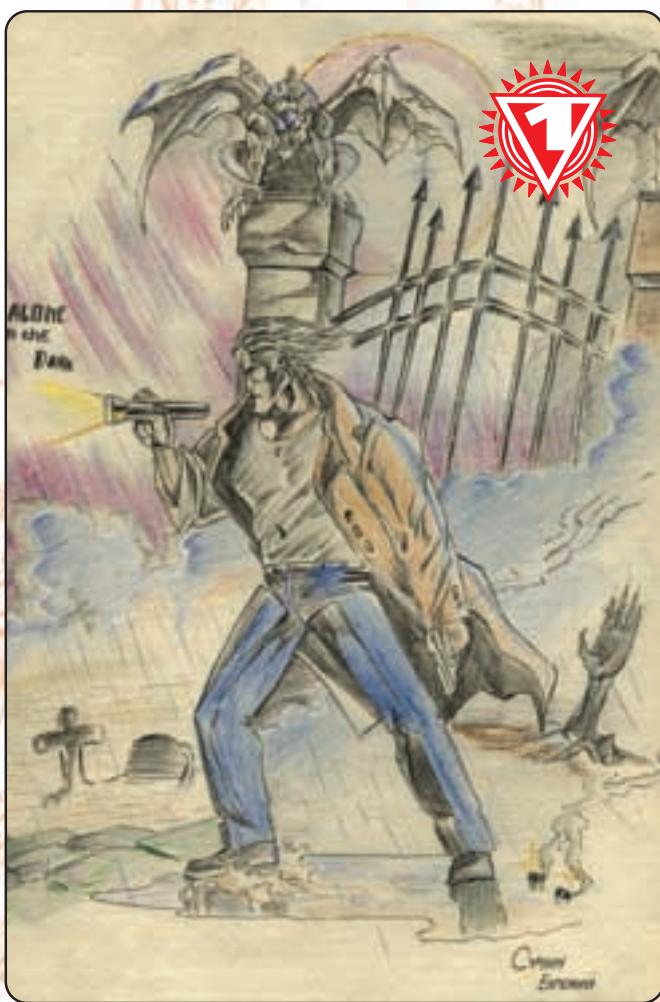
А где же здесь здравый смысл, когда какой-нибудь среднестратистический Брюс Ли выбивает из вас последние пиксели, подло зажав в углу (это я про вторую категорию)?

Еще, скажите пожалуйста, почему в Tekken нельзя делать своих собственных бойцов, приемы, спецудары, имена? (В Смаке же это все присутствует, вы можете даже сделать свою дразнилку и движения пальцами). Видимо, в играх такого типа геймер вечно обязан стоять перед выбором между отважной японской школьницей и стариком-каратистом, олицетворением всех сил зла...

В Smackdown'е нет такого понятия «кизенная строка», поэтому никогда не знаешь, когда ты склеишь ласти (сейчас или попозже), прямо как в настоящей жизни, ведь кто-то зачастую оказывается выносилеве, у кого-то удар сильнее, а в Tekken жизненные силы всегда на виду и когда они заканчиваются (часто это бывает за 20 секунд), вы проигрываете. В первой же категории три смака, проведенных подряд или с перерывами, бывает не достаточно для капитуляции врача, а иногда достаточно хорошего залома или удержания.

В итоге, как вы видите, WWF Smackdown! 2 во многом превосходит как Tekken 3, так и все остальные убожества из этого класса, в которые можно сыграть разве что когда вас нечего делать.

Sed и Агент Дупер



Сумин Евгений г. Екатеринбург



Ольга Ильина г. Санкт-Петербург

Начнем с того, что мы все-таки правы. Особенно я. Рестлинг может быть интересным, веселым и красивым. И серия WWF Smackdown!, в общем-то, не исключение. Но ни одна игра этого поджанра еще не претендовала на проработку игрового процесса, а это очень серьезно. Кроме того, подобные продукты обычно «выезжают» исключительно из-за любви населения (американского, в основном) к театральным постановкам, по недоразумению воспринимаемым как некий вид спорта. Причем достаточно высокие позиции в чартах зачастую занимаю такие несусветные убожества, в которые играть-то невозможно.

Касательно сравнения рестлингов с «файтингами второй категории» я вам ничего не скажу. Разве только замечу, что в данном случае именно в не правы. Слишком много внимания обращаете на мишуре, главного не замечаете, да и постоянно аппелируете к Tekken, далеко не лучшей файтинговой серии. А так, пусть по этому вопросу высказываются читатели. Заодно и рубрика «Письма» станет еще интереснее.

Здравствуйте читатели OPM и те, кто над ним работает!

Теперь и по обычной почте можно написать в клуб любителей PS one, PS2, Dreamcast, PC. Наш адрес: Москва, 109145, а/я 34. И e-mail: club2001p@eStart.ru. Заранее благодарны. В письмо не забудьте вложить конверт с маркой и обратным адресом.

Привет всем! Хочу переписываться с геймерами и геймершами жанров RPG (особенно Square) и страшилок (Silent Hill, Resident Evil, Alone in the Dark). Мне 13 лет. Все кого заинтересовало это предложение, пиши! Мой адрес: 127247 г. Москва, Дмитровское шоссе д.96, кор.1, кв. 49. Отвечу всем! Rose.

Уважаемые геймеры и геймерши, любители игр PSX. Буду переписываться с поклонниками разных направлений в играх. Мой адрес: 225320 Республика Беларусь, Брестская область, г. Барановичи, ул. Жукова 18, кв.40. Agent Mulder или Дмитрий.

# LMA MANAGER 2001

**Издатель:** Codemasters

**Разработчик:** Codemasters

Уж не знаю, как для вас, а для меня самым "живым" симулятором всех времен является футбольный менеджер. Нигде больше не испытываешь таких эмоций, ты действительно живешь своей командой(куда уж там RPG или резидентоподобным играм) и тяжелая травма игрока может даже стать личной трагедией. Несмотря на это, футбольный менеджер игра явно специфичная (я бы даже сказал - британский стиль. Немногие могут находить удовольствие в просмотрах таблиц и наблюдении за игрой как бы со стороны. Хотя понятное дело от вас-то все и зависит. Но поскольку будущие Хитфельды и Куперы на земле русской не переведутся - представляем LMA Manager 2001. Еще LMA Manager 2000 произвел фурор в геймерских кругах. Даже владельцы PC и супернавороченного менеджера от Eidos признали за игрой многие плюсы (особенно повторы самых интересных моментов игры после матча). Многие виртуальные годы мы потратили на завоевание призов в версии 2000 года (ваш покорный слуга играл аж до 2015 года, а потом случайно хрюстнул картой памяти...и все, а ведь у меня играл 40-летний хлопец Шевченко). Но все что можно было выиграно и стало скучновато, хотелось чего-то новенького. И вот, наконец!!! Дождались! Вышел, родной! Хватай, кладенец(в смысле кошелек, поскольку постоянно чего-то пытаюсь класть, но беру гораздо чаще) и бегу в магазин. Run, Denisich, run! Волосы развеиваются, красавая улыбка, глаза - два голубых озера, короткая юбочка, ножки...ммм...ух! Но извините, девушки, не время сейчас, не время. Какая может быть лирика, если я иду за новой игрой. Bay!!! Купил и быстро домой, к приставке, включил...Да! Прекрасная заставка, а что дальше? Углубимся в суть игры. Ну что же...К двум режимам (чемпионат и прохождение) добавился товарищеский матч. То бишь опробовать все основные схемы можно не в момент чемпионата, а перед ним. Кроме этого наряду с изученной вдоль и поперек Премьер-лигой у нас появилась еще и Шотландская, где конь не валялся. Увеличилось число команд, но вот повторы самых интересных моментов потеряли свою привлекательность. Все стало каким-то угловатым что-ли. Составы у команд самые последние, хотя большой роли это не играет (через пару сезонов состав команды изменится процентов на ?). Тактических схем теперь настолько больше, что глаза как-то разбежались. Помимо своих творческих идей, можно остановиться и на проверенных историях расстановок игроков. Например, Франция'98 или Аякс'95, а может Бавария'76. Что угодно. Только надо учитывать, что сама схема не приносит победы. Важен подбор игроков. И играя по схеме чемпионов мира, не думайте, что сразу выигрываете лигу, и кубки. Так не бывает. Игру делают игроки!

Теперь о них. Покупка игроков - гораздо более сложный процесс, чем он был в LMA Manager 2000. Совет директоров выдает вам некую сумму, которую можно потратить на свое усмотрение (ну там новый стадион, или всем зарплату повысить, если душа широка), но никто не даст вам больше. Проще говоря, ситуация с 9 млн. долгом, но с со стадионом на 120 тысяч и составом, когда Батистута и Мендьета не могли попасть даже в запас (как было у меня в версии 2000 года) невозможна. Так что любители вбухать пару миллионов на какой-нибудь бред могут закусить от недоумения и гнева (я купил, а они мне тут всякую ерунду пишут, отказывают, понимаешь!) свои губы и довольствоваться ситуацией. Вторая сложность при покупке игроков - это более капризный нрав последних. То им не так, то не этак. Если в предыдущей вер-



## АНКЕТА

**Имя\адрес\ контактный телефон\**

**Ваш возраст?**

**Младше 15  
15-21  
старше 21**

**Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.**

**Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.**

**Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.**

**Лучший материал номера.**



ции личных условий было всего пять, то теперь возникают самые разнообразные вариации, при этом (О УЖАС!!!) они выполняются (Жоао Пинту, сидевший у меня в глубоком запасе, при контракте гарантировавший ему основной состав, разорвал его и ушел в "Лидс". А я узнал об этом только на следующий день (все скауты были уволены). Так что будьте осторожны - голословные обещания здесь не пройдут. Едем дальше. Играли куплены, расстановка выбрана, займемся тактикой и стратегией. Сразу хочется сказать - кто куда будет бегать, давать пас, ширина атаки, грубость игры, варианты пресинга - все это на любой вкус и цвет. Хочется только передать мудрость предков - на каждый матч все это может быть (или даже

должно быть) самым различным. Поэтому активно напрягайте скаутов, пусть дают самую полную информацию по сопернику (благо она здесь гораздо подробнее). Появившееся в LMA Manager 2001 новая фишка (относящаяся к тактике) - приказы отдающиеся прямо во время игры - не может на радовать. Я, например, всегда чувствовал особый подъем, слыша свой голос рыком призывающий всех в защиту или на грани взыва требующий гола. На мой взгляд (всего можно выбрать четыре приказа) самый удачный выбор - все в атаку, все в защиту, игра по флангу, игра по центру. Хотя любой найдет здесь все что угодно, извращайтесь, судари мои. Только стоит заметить, что эти кнопочки нажимайте в самых крайних случаях (поясняю - забудьте о этих приказах, они вам не нужны). Хотя еще раз скажу - сама задумка великолепна! Начав играть и проиграв десять игр подряд, прошу вас не выкидывайте диск в окно! Просто игровой процесс построен таким образом, что - чем больше вы играете, тем лучше это у вас получается (типа, реализм). Пара сезонов и вы чемпион, а там и Лига не за горами. И хотелось бы в конце речи заявить - удача вам на футбольных полях и за столами переговоров. Игра в футбольный менеджер - это признак стиля и хорошего вкуса.

Okorok

## Игра года

PS one

PS2

## Разочарование года

## Action года

PS one

PS2

## Лучшая обложка ОРМ

## Гоночная игра года

PS one

PS2

## Лучшая публикация года в ОРМ

## Спортивная игра года

PS one

PS2

## Лучший автор ОРМ

## Файтинг года

PS one

PS2

## Худшая публикация года в ОРМ

## RPG/стратегия года

PS one

PS2

**OFFICIAL** **РОССИЯ**  
**PlayStation**

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru  
Борис Романов (пометный редактор) romanov@gameland.ru  
Александр Шербаков (редактор) sherb@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru  
Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru  
Леонид Андруцкий (редактор) leonid@gameland.ru  
Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru  
Дизайн обложки: Михаил Огородников,  
Рисунок: Константин Комардин

Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652,  
«Official PlayStation»

Web-Site:

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru), e-mail: [playstation@gameland.ru](mailto:playstation@gameland.ru)

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru  
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru  
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,  
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru  
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,  
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,  
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян [ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru),

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Акчурин, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и предлагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Целая подборка  
статей о RPG на  
обе платформы:  
Arc the Lad, Tales  
of Destiny II,  
Hoshigami, Jade  
Cocoon 2 и т.д. Не-  
большое спортив-  
ное отступление и  
комплексный ма-  
териал о файтингах:  
Tekken 4, VF 4  
и долгожданный  
Soul Calibur 2.





ЛАРА КРОФТ.  
РАСХИТИТЕЛЬНИЦА  
**ГРОБНИЦЫ**

## ИЗДАНИЯ

### "Мобильные Компьютеры"

Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

[www.mconline.ru](http://www.mconline.ru)

### "Хакер"

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.  
[www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

### "Страна Игр"

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайновые игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

### "СпецХакер"

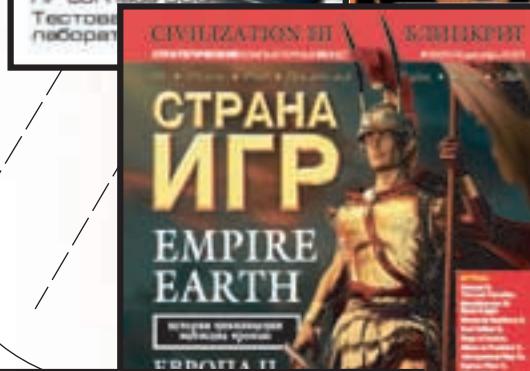
Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.

[www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

### "PlayStation"

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



## ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

### e-shop

#### Интернет-магазин

компьютеров, видео игр и DVD  
[www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



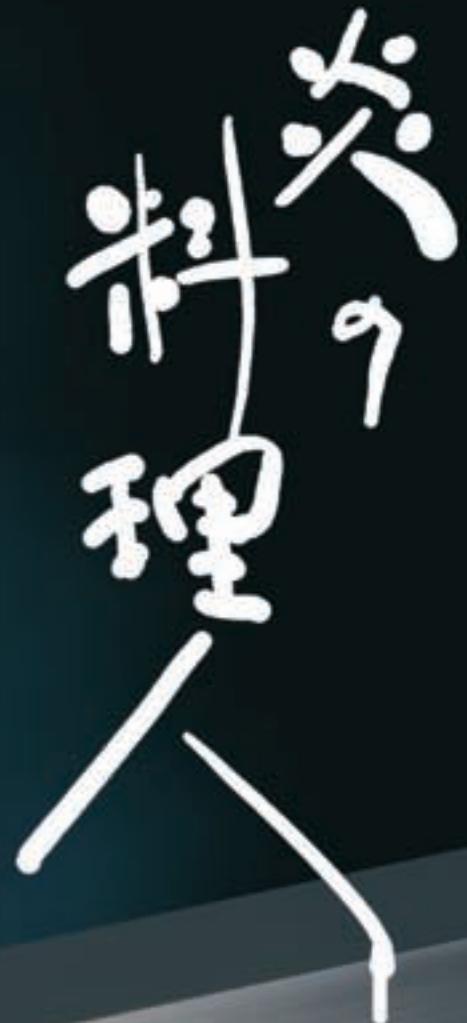
### "МодернАрт"

Магазин-галерея современного искусства  
[www.modernart.ru](http://www.modernart.ru)

СДЕЛАНО В

**(game)land**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

< blank page >



SQUARESOFT®

®

OFFICIAL  
PlayStation<sup>®</sup>  
**PlayStation®  
FINAL FANTASY® X**



**SQUARESOFT**

UNLEASH A NEW REALITY

# FINAL FANTASY

FINAL FANTASY  
THE SPIRITS WITHIN



STORY CLASSICAL MUSIC SOUNDTRACK



# FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN

